

# PRISONER OF ICE

pełna wersja!

2xCD

124 strony

## CD-ACTION

Numer 01/99 (32)  
Styczeń 1999

INDEX: 334551  
ISSN: 1426-2916  
cena 14zł99gr

### TOMB RAIDER III

Half-life, Carmageddon 2  
Blood 2, Settlers 3  
Fallout 2, FIFA 99  
Grim Fandango  
Test Drive 5

Voodoo Banshee  
- pierwszy test

Sound Blaster Live!  
- nowe cudo Creative'a

Do wygrania skanery!!!

# PYŁ



... I CO ZROBISZ ?

PYTAM, CO ZROBISZ, SKORO NA DRODZE DO WOLNOŚCI  
STOJĄ CI POTOMKOWIE WALCZĄCYCH TU NIEGDYS NARODÓW,  
NAJEMNICY, INTRYGI OBECNYCH WŁADCÓW ARENY,  
A JEDYNĄ RZECZĄ, KTÓREJ MOŻESZ BYĆ TUTAJ PEWIEN,  
JEST WSZECHOBECNY PYŁ ....

**OPTIMUS** nexus

OPTNEXUS@ONET.PL

WWW.NEXUS.OPTIMUS.COM.PL



Numer 32  
Styczeń 99

## REDAKCJA

Zbigniew Bański  
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa  
z-ca redaktora naczelnego

## ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,  
Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak,  
Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Agnieszka Siefka, Andrzej Sitek,  
Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

## STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux  
(Francja), Brenda Garneau (Kanada),  
Paul Rigby (Anglia), Michał Krusnodebski,  
Piotr Lasoń, Maciej Jakubski,  
Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

## REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

## PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym  
Jacek Sawicki

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25  
tel. (0 71) 3437071 w. 338  
tel. (0 71) 3437071 w. 337  
tel. /fax (0 71) 3412083

e-mail: edaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański  
Dyrektor Wydawnictwa

## BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082  
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla  
Kierownik biura  
Daniel Śniegoń  
Prenumerata

## REKLAMA

Jacek Bzdun  
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

# Hosmos 1999, czyli futurystyczne dialogi Ssaków Naczelnych

**Zbyszek:** Nowy Rok tuż, tuż. Wszystko zaczynamy od nowa i aż się prosi, żeby CD-ACTION też mógł skorzystać z okazji do odmodnienia.

**Jurek:** Sam nie wiem, czy jestem gotowy na kolejną zmianę. Chyba że rewolucja będzie z gatunku aksamitnych.

**Zbyszek:** Nie ma obaw - nikt nie będzie eksperymentował na żywym organizmie, a zmiany przyrównałbym do obsługi suto zastawionego stołu biesiadnego: goście objadają się do syta; służba wnosi i wynosi półmiski ciężkie od przysmaków, słychać śpiewy i wznoszenie toastów - na pozor jest wiele ruchu i zamieszania, ale tak naprawdę stół jest ciągle ten sam i ci sami gościnni gospodarze doglądają wszystkiego. Chyba tylko przybywa miejsca dla nowych biesiadników, a szef kuchni cały czas pitrasi wymyślne potrawy (do tego drań uczy się na bieżąco i niejednym nas jeszcze zaskoczy).

**Jurek:** Jeśli dobrze rozumiem, to zapowiada się następny rok świętowania i zabawy (to znaczy grania). Dobra nasza! Nie mogliśmy mieć chyba lepszych wieści dla Graczy.

**Zbyszek:** A właśnie że mogliśmy i mamy. Oto na przykład firma  z Wrocławia ufundowała skanery dla autorów trzech najciekawszych haseł reklamowych dla CD-ACTION, które przypominę, że można nadsyłać razem z ankietą z numeru grudniowego (a swoją drogą to **PRIMAX** słynie nie tylko ze skanerów - pady, joysticks, głośniki i myszy ze znakiem **PRIMAX** znajdziecie wszędzie w sklepach komputerowych). Radzę się spieszyć, bo nie będziemy czekać wiecznie na zgłoszenia.

**Jurek:** Ankiety nadchodzą dosłownie workami. Kto jeszcze ich nie wypełnił - ma ostatnią szansę... Pamiętajcie - to jak z wyborami. Kto nie wziął udziału, niech nie narzeka potem, że nie podobają mu się wyniki. Ankieta jest dla nas podstawą do przeprowadzenia zmian w CDA, więc macie tu wielką szansę na to, by wpłynąć na jego zawartość. Nie przegapcie tej okazji!

**Zbyszek:** Wszystkie ankiety są bardzo wnikliwie analizowane, a specjalny program przetwarza dane. Za jakieś 2-3 miesiące będziemy mieli dokładny obraz Waszych pragnień co do wyglądu i zawartości CD-ACTION. Pora jest cały czas jeszcze taka trochę Mikołajowa, więc spełnienie prawie wszystkich marzeń możemy zagwarantować...

**Jurek:** Pod warunkiem, że nie będą bardzo przesadzone. Nie będziemy na pewno w stanie przesyłać wszystkim czytelnikom pieniędzy na ich prywatne konta, nie podejmujemy się wymiany procesorów na PII w Waszych komputerach, nie zamieścimy premierowych gier na cover CD i z całą pewnością nie rozlosujemy w konkursach listotele naszych samochodów (choćby z tego powodu, że nie wszyscy je posiadamy).

**Zbyszek:** No tak, trzeba być realistami. Ale skoro mowa o losowaniu, to nie zrobimy jeszcze jednej rzetelnej - nie jest możliwe opublikowanie wyników losowania nagród w Konkursie z Zeszytami Unipapu w tym numerze czasopisma. Losowanie zaplanowano na dzień 11.12.1998. Biorąc pod uwagę nasz cykl wydawniczy, najbliższy możliwy numer, w którym taka informacja będzie zamieszczona, to luty 1999. Mam nadzieję, że nie będziecie mieli nam tego za złe. Poza tym ktoś z Was zaprzętałby sobie głowę takimi rzeczami, skoro właśnie dostaliście do rąk aż ciężki od hitów CDA. Popatrzcie sami: Tomb Raider III - kolejna odsłona legendarnej przygód najpiękniejszej z wymyślonych przez programistów dziewczyny; Blood 2 - krwawa łaźnia FPP w mistrzowskim wykonaniu (choćby zdecydowanie odradzałam ją graczom niepełnoletnim); Fallout 2 - absolutna rewelacja nie tylko dla fanów RPG; Half-life - no, na tę grę wszyscy czekali bardzo długo, ale było warto; Settlers III; Grim Fandango - toż to wszystko kandydaci na Grę Roku w swoich kategoriach! Nie dziwcie się więc, że oceny w recenzjach są takie wysokie. Ludzie - toż to najlepszy zestaw gier w tym roku! Co najmniej 3-4 gry z tego numeru mają szansę na tytuł „Gry Roku”!

**Jurek:** W zupełności podzielam tu twoją opinię. My naturalnie też planujemy ogłoszenie listy Gier Roku 1998. Zachęcamy do współpracy wszystkich entuzjastów. Możecie już dziś zacząć nadsyłać propozycje w następujących kategoriach (na kartkach pocztowych z dopiskiem GRA ROKU):

1. gra FPP
2. gra TPP
3. strategia/RTS
4. RPG
5. gra przygodowa
6. symulator
7. gra zręcznościowa
8. Gra Roku (absolutny hicie)
9. Porażka Roku

Tj. piszcie tak: np. 1 - Unreal, 2 - Tomb Raider 3 itp. W każdej kategorii można typować tylko jeden tytuł (który naturalnie pojawił się w ubiegłym roku). Swe głosy nadsyłajcie do końca stycznia. My też mamy swoich kandydatów, których opublikujemy w zestawieniu z typami Czytelników.

**Zbyszek:** Sporo było tych ważnych informacji, a ja muszę dorzucić jeszcze dwie. Pierwsza: redakcja CD-ACTION została wytypowana do udziału w Świątecznej Prezentacji Gier Electronic Arts. Impreza odbędzie się w Londynie i wezmą w niej udział dziennikarze z wybranych czasopism (każdy kraj reprezentuje tylko jeden magazyn). Obszerna relacja ukaże się w następnym CDA. Gospodarze zapowiadają bardzo interesujące wydarzenia w rodzaju prezentacji Lands of Lore 3 (z udziałem twórców gry), Deathmatch w Redline'a, w którym autorzy zmierzają się z dziennikarzami, oraz przedpremierowy pokaz gry Alien versus Predator (chłopaki z firmy Rebellion sami objaśnią wszelkie niuanse). Druga: jako że zawsze potępialiśmy akty piractwa komputerowego, nasze czasopismo przyłącza się do ogólnopolskiej akcji informacyjno-prewencyjnej zainicjowanej przez takie firmy jak Aidem Media, Cartall, Impresja, Insert, Lex, Optimus, Perfect, PWN, Vulcan Media, WSIP oraz Young Digital Poland. Będzie ona polegać na próbie zmiany niekorzystnego obrazu, zgodnie z którym użytkownik nielegalnego oprogramowania jest postrzegany jako człowiek zaradny, a uczciwy nabywca legalnego softu jako nieudacznik i „frajer”. Wy oczywiście znacie nasze stanowisko w tej sprawie, nie możemy więc być obojętni.

**Jurek:** No to jeszcze tylko jedno. Biorąc pod uwagę Wasze niezwykle zasługi (pilne instalowanie na blaszakach LEGALNYCH gier i programów z naszych cedeów, z należytą czcią odczytywanie wielce pouczających artykułów, wierne wyczekiwanie na następne egzemplarze czasopisma oraz inne chwalebne uczynki), w rewanżu niniejszym kreślimy zestaw Najlepszych Noworocznych Życzeń. Niechaj pamięć w dyskach Wam wzrasta na ten Nowy Rok, niech procesor przyspiesza, niech Wasze PC-ty będą elastyczne jak gumka w majtkach, tak by każda gra się w nich mieściła, a kości Ram mnożą się jak króliki; niech oryginały tancują, CDA nie drożeje i tyje o co najmniej 10 stron co miesiąc; niech obrasta w CDki i zamieszcza coraz więcej i lepszych oryginalnych gier. Tego wszystkiego życzymy i Wam, i sobie.

A teraz pora otworzyć noworocznego szampa...

Zbigniew Bański



Jerzy Poprawa







# GUTS 'N' GARTERS in DNA DANGER

Co w lutym?



PC  
CD  
ROM

MAGIC  
canvass

ocean

Zacznijmy od pełnej wersji gry. Nie było dotąd u nas żadnej strzelaniny, pora naprawić ten błąd. Za miesiąc fajna i jednocześnie dość zabawna gra akcji Guts & Garters, która swoją premierę miała w pierwszej połowie 1997. Gra w sam raz, by się zrelaksować po ciężkim dniu. Eliminacja wroga nie jest wprawdzie specjalnie polecana przez psychologów metodą wypoczynku... ale w końcu to TYLKO gra i to wcale nie przeładowana agresją (jest tam nawet sporo specyficznego humoru), a naprawdę fajna w bliższym kontakcie.

A co zrecenzujemy?

Hmmm... **NAJPRAWDOPODOBNIEJ** będziemy Wam opisywać takie gry jak: Mayday, Anno 1602, Heavy Gear 2, Turok 2, Delta Force, Tunguska, European Air War, Mad Trax, Nations, Asghar, Trespasser, Microsoft Combat Simulator, Test Drive Offroad 2, Vegas2000, Baldur's Gate, Speed Buster... a to tylko niewielka część tytułów (bynajmniej nie odkrywamy wszystkich kart!).

A demo - nooo, tu naprawdę coś trudno powiedzieć, wszystko zależy od producentów. (Ale np. taka Mask of Eternity czy Thief: The Dark Project już czekają na wypalenie na CDku...). Możemy tylko obiecać, że będą tam najnowsze i działające ;) demo, które się w międzyczasie pojawią.

A kiedy my się pojawimy w kioskach? Jak wszystko pójdzie dobrze, to gdzieś w okolicach 23-25.01.98 (\*) zobaczymy się znowu! (\*) - niestety nie możemy odpowiadać za kulejącą dystrybucję prasy w niektórych częściach kraju, gdzie CDA pojawia się 1-2 później od oficjalnej premiery...



## Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

## Gry przegląd

|                    |    |
|--------------------|----|
| Wargasm            | 10 |
| Grand Touring Cars | 12 |
| Shadowman          | 13 |
| Thunder Brigade    | 14 |
| Malkari            | 15 |
| Interstate'82      | 16 |
| Abe's Exoddus      | 17 |
| Apache Havoc       | 18 |
| Baldur's Gate      | 20 |

## Gry recenzje

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Powerslide                      | 22 |
| Carmageddon 2: Carpocalypse Now | 24 |
| Full Wormage                    | 26 |
| Fallout 2                       | 28 |
| Hopkins FBI PL                  | 32 |
| Grim Fandango                   | 34 |
| Urban Assault                   | 37 |
| Monaco Grand Prix 2             | 38 |
| Bio F.R.E.A.K.S.                | 40 |
| Moto Racer 2                    | 42 |
| Dune Runner                     | 45 |
| War of the Worlds               | 46 |
| HalfLife                        | 48 |
| Tomb Raider 3                   | 50 |
| BRUSA Pinball                   | 55 |
| Dark Vengeance                  | 56 |

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Test Drive 5                            | 58 |
| F-16 Multirole Fighter                  | 60 |
| MiG 29: Fulcrum                         | 62 |
| Warhammer 40 000: Chaos Gate            | 64 |
| Western Front                           | 66 |
| Settlers 3                              | 68 |
| Blood 2: The Chosen                     | 72 |
| F.A. Premier League Football Manager 99 | 76 |
| FIFA 99                                 | 78 |

## Różności

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Prisoner of Ice             | 80 |
| Suffer - solucja do gry     |    |
| Tipsy                       | 82 |
| Scena komputerowa           | 84 |
| Kurs FT2. Scenowe podziały. |    |
| Premiery gier w 1999        | 87 |
| Królestwo Chaosu            | 88 |
| Solucja do M&M VI.          |    |
| Na Luzie                    | 90 |
| Komputerowy humor.          |    |
| Pomocna Dłoń                | 92 |

## Programy użytkowe

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| CD-Auto                           | 94  |
| Rayman uczy matmy i polaka        | 96  |
| Europlus + Reward                 | 97  |
| Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego | 98  |
| Star Wars: Behind The Magic       | 100 |
| Muzyczne wędrówki. Romantyzm      | 102 |
| Maturzysta: język polski          | 103 |
| Windows'98                        | 104 |

## Sprzęt

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Viewtop Vulcan B        | 106 |
| STB Velocity 4400       |     |
| Zoltrix Spirit 56K      | 107 |
| Keystick                | 108 |
| Philips Velo 500        | 109 |
| Karta dźwiękowa         | 110 |
| Myszki z rolką Logitech | 112 |
| Logitech Marble Mouse   |     |
| Zykon Joyrider Pro      | 113 |
| Sound Blaster Live!     | 115 |
| Sound Blaster PCI       | 116 |

## Inne

|                  |     |
|------------------|-----|
| Action Redaction | 118 |
| Prenumerata      | 121 |

|                                         |      |
|-----------------------------------------|------|
| Abe's Exoddus                           | - 17 |
| Apache Havoc                            | - 18 |
| Baldur's Gate                           | - 20 |
| Bio F.R.E.A.K.S.                        | - 40 |
| Blood 2: The Chosen                     | - 72 |
| BRUSA Pinball                           | - 55 |
| Carmageddon 2: Carpocalypse Now         | - 24 |
| Dark Vengeance                          | - 56 |
| Dune Runner                             | - 45 |
| F.A. Premier League Football Manager 99 | - 76 |
| F-16 Multirole Fighter                  | - 60 |
| Fallout 2                               | - 28 |
| FIFA 99                                 | - 78 |
| Full Wormage                            | - 26 |
| Grand Touring Cars                      | - 12 |
| Grim Fandango                           | - 34 |
| HalfLife                                | - 48 |
| Hopkins FBI PL                          | - 32 |
| Interstate'82                           | - 16 |
| Malkari                                 | - 15 |
| MiG 29: Fulcrum                         | - 62 |
| Might & Magic VI                        | - 88 |
| Monaco Grand Prix 2                     | - 38 |
| Moto Racer 2                            | - 42 |
| Powerslide                              | - 22 |
| Prisoner of Ice                         | - 80 |
| Settlers 3                              | - 68 |
| Shadowman                               | - 13 |
| Test Drive 5                            | - 58 |
| Thunder Brigade                         | - 14 |
| Tomb Raider 3                           | - 50 |
| Urban Assault                           | - 37 |
| War of the Worlds                       | - 46 |
| Wargasm                                 | - 10 |
| Warhammer 40 000: Chaos Gate            | - 64 |
| Western Front                           | - 66 |



Przypominamy, że:

- żółte tło - program w pełnej wersji
- zielone tło - gra obsługuje akcelerator ale działa i bez niego
- czerwone tło - bez akceleratora nie pogrąsz...

Więcej informacji o demach, obsłudze itp. znajdziesz zwykle w plikach tekstowych typu read.me, info, doc etc. w katalogu, do którego zainstalowało się demo.

## KOLEKCJA CD-ACTION NR 7

### PRISONER OF ICE

Infogrames/Ocean

Niniejszym przedstawiamy p.t. czytelnikom CD ACTION i graczom CAŁĄ grę Prisoner of Ice. Ponieważ rzecz jest tego warta, powiemy o niej coś więcej. Osadzona jest w świecie wymyślonym przez Howarda Phillipa Lovecrafta, którego nazwisko wiele mówi miłośnikom fantasy, powieści grozy i RPG. Wymyślił on rzeczywistość groźnych Starszych Bogów Cthulu, demonstrującą się niekiedy na Ziemi w okolicach miasteczka Arkham w Nowej Anglii. Lovecrafta współ z R.E. Howardem amerykańscy krytycy literaccy okrzyknęli (po śmierci obu pisarzy) największymi autorami powieści fantasy i grozy (co w przypadku Howarda może i nie było pozbawione podstaw - był wysokim, potężnie zbudowanym facetem mającym blisko dwa metry wzrostu). Ja pozwałam sobie mieć inne zdanie na temat twórczości obu panów (które, przynajmniej, nie przeszkadzało mi wcale z zapalem czytać ich utwory). Wróćmy jednak do Lovecrafta. Sięgnęli po nią twórcy gier komputerowych, a mianowicie specjalizująca się w grach przygodowych firma Tatou, która kilka lat temu wypuściła na rynek doskonałą przygodówkę pt. Shadow of the Comet. Ponieważ obie te gry mają z sobą coś wspólnego, także pod względem fabuły, i znajomość wydarzeń mających miejsce w Shadow... jest nader wskazana, streszczę ją w kilku zdaniach.

Gra toczyła się w realiach miasteczka Illsmouth, w Nowej Anglii, do którego przybywa reporter z Londynu. Młody człowiek chce wyjaśnić tajemnicę śmierci pewnego angielskiego arystokraty, który oszaleł po powrocie właśnie z owego miasteczka. Śledztwo redaktora Parkera zmienia się - dość nieoczekiwanie dla niego samego - w walkę z odwiecznymi wrogami rodzaju ludzkiego, bogami Cthulu, którzy za pośrednictwem kilku renegatów postanowili odzyskać władzę na Ziemi. Nie trzeba dodawać, że zakończyłoby się to okropnościami, przy których panowanie Hitlera czy Stalina można by uznać za czasy łagodnej tolerancji. Gra była ogromnie wciągająca - choć interfejs

miał mocno „zakręcony” i stawiała dość wysokie wymagania inteligencji gracza (do dziś pamiętam piekielną łamigłówkę „tabliczkową” na małej wyspce). Przedstawiana czytelnikom CD-ACTION gra jest w pewnym sensie jej sequelem, choć początkowo może się wydawać inaczej. Główny bohater bowiem okaże się... ale nie... Tego już dowiedz się sam...

W każdym razie akcja Pol dzieje się w parę lat przed wybuchem II wojny światowej; nazistowscy naukowcy mają szatański - dosłownie - pomysł na pewną specyficzną Wunderwaffe... Musisz pokrzyżować im szyki! Do dzieła!

### Go w grze?

- 1500 animacji
- 150 lokacji
- 40 postaci
- 10 slotów na save
- staranna grafika SVGA/VGA
- odpowiednio sugestywny klimat

Wymagania:

Minimalne: 486DX/33, 4MB RAM, DOS 5.0, SVGA, CDx2, SoundBlaster  
Sugerowane: 486/66, 8MB RAM, SVGA 1 Mb, CDx4, karta muzyczna



### Test Drive Off-Road 2

(Accolade)

Wyścigi samochodów terenowych! Demko zajmuje jakieś 29 Mb, daje dostęp do jednej trasy i jednego pojazdu z wyborem ręcznej lub manualnej skrzyni biegów. Uwaga: gra obsługuje też akcelerator, ale ta wersja demo - nie. Ale za to można używać joystyka.

Klawiszologia:

|         |                      |
|---------|----------------------|
| Kursory | - sterowanie         |
| X       | - widok wsteczny     |
| F1      | - rozmiar okna z grą |
| F4      | - niebo on/off       |
| Esc     | - pauza              |

Wymagania: P90, 16MB Ram, SVGA, karta muzyczna, W'95/98, DirectX



### Settlers III

(BlueByte)

No cóż - fani „osadników” powinni być w siódmym niebie. Oto kolejna część gry, którą można nazwać RTS z elementami ekonomii i strategii - ale w żaden sposób nie oddaje to faktycznej klasy gry. (Recenzja w tym CDA.) Demko oferuje tutorial oraz 1 demo-misję i zajmuje jakieś 77 Mb na CD.

Uwaga: Demko wstępnie depakuje się na C i to wymaga tam naprawdę sporej ilości wolnego miejsca (zdaje się, że rzędu 150-200 Mb!!!).

Wymagania: P100, 32MB RAM, Win95/98/NT 4.0, 2 MB graphic card, DirectX 6.0



### Tomb Raider III

(EIDOS)

Trzeci powrót Lary!!! Resztę wprowadzenia można sobie podarować, podobnie jak i opis sterowania (zresztą w momencie startu klawiszologia jest na ekranie). Trzeba tylko zauważyć, że Lara przeszła leciutką operację plastyczną... Demko potrzebuje 12 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, Direct3D SVGA





## Descent 3

(Interplay)

No cóż – kolejna gra FPP, ale tym razem siedzimy sobie w pojeździe (latającym) – który porusza się wewnątrz wrogiej bazy. Demo potrzebuje ponad 50 Mb na HDD po instalacji, ale w czasie depakowania musisz mieć (najlepiej) z 2x tyle wolnego miejsca... Ponadto naprawdę trzeba mieć sporo cierpliwości, oczekując aż komputer przetrawi wszystkie dane, zanim odpali level (chyba że 2-3 minuty myślisz nawet na Celeronie). Szczegółowa klawiszologia w pliku readme. A poniżej wersja skrócona.

### Klawiszologia:

|         |                    |
|---------|--------------------|
| A       | - gaz              |
| Z       | - wstecz           |
| S       | - dopalacz         |
| Kursory | - wiadomo          |
| CTRL    | - fire             |
| Spacja  | - fire (2-ga broń) |
| F       | - flary            |
| Tab     | - automapa         |
| F1      | - help             |
| F2      | - opcje            |
| F3      | - kokpit           |
| 1-7     | - broń             |

Wymagania: P-200, 32 Mb, SVGA, Win95, akcelerator, karta muzyczna, DirectX

## Carnivores

(Action Forms)



Mamy rok 2190 i jesteśmy na planecie, której rozwój odpowiada – mniej więcej – erze jurajskiej na Ziemi. W efekcie możemy sobie zapłować na dinozaury! Giera chodzi w FPP (zrobili ją ludzie od Chasma) i może się podobać. Do wyboru 1 rodzaj broni, 1 element wyposażenia, 2 gatunki dinozaurów, na które polujemy (co nie oznacza, że nie ma więcej odmian jaszczurów na tymże terenie). I uwaga: nie wystarczy strzelić do dinozaura, trzeba jeszcze wiedzieć gdzie ma wrażliwe miejsce! Demo wymaga 40 Mb Ram na HDD, wstępnie depakuje się na C:\Windows\Temp.

### Klawiszologia:

|          |                   |
|----------|-------------------|
| Naprzód  | - A               |
| Wstecz   | - Z               |
| Kursory  | - rozglądanie się |
| LMB      | - fire            |
| RMB      | - broń            |
| Spacja   | - skok            |
| Bieg     | - Shift           |
| Kucanie  | - X               |
| Lornetka | - B               |

Uwaga 2: Demo posiada osobne pliki startowe dla wersji akcelеровanej i nieakcelеровanej. Ponadto depakuje się (wstępnie) na dysk C, więc warto tam mieć nieco wolnego (coś około 50 Mb) miejsca.

Wymagania: P150, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6

## Wargasm!

(DID)

O tej grze poczytacie więcej w dziale „W Produkcji” w tym CDA. A tak w skrócie: doskonała gra akcji z elementami symulacji i strategii, w 3D, nieco podobna stylem do Uprising czy Battlezone. Do wyboru czołgi, żołnierze, helikoptery... Demo potrzebuje jakieś 41 Mb na HDD. Klawiszologia jest o tyle skomplikowana i odmienna dla każdego pojazdu/żołnierza, że po prostu odsyłam Was do pliku readme w demie. Ogólnie jednak kombinujcie z kursorami (także połączeniu z Shiftem), klawiszami A/Z, C/D, X/V. Demo zawiera tutorial (warto od niego zacząć) i tryb instant action.

Uwaga: Po instalce dobrze jest zrestartować komputer. Jeśli demo nie chce się Wam uruchomić bezpośrednio, wystartujcie je z paska zadań (pomaga).

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator (wskazany)

## Klingon Honor Guard

(MicroProse)

Recenzowany w poprzednim numerze CDA shooter FPP rozgrywany w świecie Star Trek, na engine Unreal. Wcielasz się w rolę Klingona, bylego „goryla”, który musi pomścić zamach na swojego chlebodawcę. Co oznacza tyle, że masz dużo broni i jeszcze więcej wrogów :). Demo potrzebuje około 60 Mb na HDD. Osobiście nie radzimy grać bez akceleratora...



Uwaga: Lojalnie uprzedzamy, że demo jest BARDZO grymaśne i mieliśmy z nim problemy (na jednej maszynie nie działało w ogóle, na drugiej krzaczyl się dźwięk, na trzeciej demo miało na początku jakieś obiekty co do wersji DirectX6.0 itp. itd.).

Wymagania: P166 + akcelerator lub P233, 32 MB RAM, SVGA, DirectX, Win95/98, karta muzyczna, bardzo wskazany akcelerator

## Cybermerc

(Digital Impact)

Wow, fajna gra łącząca akcję z elementami przygodówki i RPG (ale największy nacisk położony jest na krwistą, graficznie przypominającą odrobinę Postal, akcję). Wcielamy się w „człowieka do wynajęcia”, który za odpowiednią gotówkę podejmie się każdego zadania – np. ocalenia minimum 70% załogi statku zaatakowanego przez agresywną rasę Obcych itp. Ale oprócz strzelania do wroga, najemnik musi zajmować się wieloma rzeczami, w tym także dbać o swoje zdrowie i interesy... Wizualnie gra wygląda bardzo ładnie, mimo że nie wykorzystuje akceleratorów, gra się też przyjemnie... Spróbujcie swoich sił! Demo zajmuje około 67 Mb na HDD. Po rozpakowaniu na HDD, zainstalujcie je (kliknij na setup).

### Klawiszologia

|         |                                                 |
|---------|-------------------------------------------------|
| 1,2,3,4 | - wybór broni                                   |
| Q/W     | - użyj znajdzki włożonej do odpowiedniego slotu |
| S       | - status                                        |
| Tab     | - mapa lub wykrywacz ruchu (na zmianę)          |
| G       | - opuść mobile suit (pancerz)                   |
| P       | - pauza                                         |

Ale można i działać myszką.

Wymagania: P100/P-166, 16/32MB RAM, Win95/98, DirectX

## Test Drive 5

(Accolade)

Czy którykolwiek z miłośników samochodówek nie słyszał o serii Test Drive? Wątpię. Dlatego po prostu powiem, że demo zajmuje 12 Mb, oferuje jedną trasę i 2 pojazdy (Chevrolet z roku 1970 i najnowszego Dodge Viper), z możliwością wyboru „ubarwienia” i ręcznej lub automatycznej skrzyni biegów. Klawiszologia jest oczywista (kursory). Po prostu miłej jazdy!

Wymagania: P166, 16MB RAM, SVGA, Win95/98, DirectX

## Mad Trax

(Rayland)

Pamiętacie taką wyścigówkę – POD? Ta gra jest bardzo do niej podobna. Szybka jazda, zbieranie znajdzek, eliminowanie wrogów. Wymaga zaledwie 13 Mb, a oferuje naprawdę ładną grafikę (na akceleratorach – bez nich jest już dużo gorzej...). Klawiszologia? Cóż, kursory do jazdy, spacja do strzelania. I to wso.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

## Uprising 2: Lead and Destroy

(3DO)

Teoretycznie symulacja czołgu (i nie tylko!) przyszłości, w praktyce bardzo ładnie zrealizowana i wciągająca strzelanina + elementy strategii na okrasę. Efekt jest szczególnie piękny gdy mamy akcelerator. Demo zajmuje 48 Mb i oferuje tutorial i 1 misję. Radzę zacząć od treningu... Demo wstępnie depakuje się na C:\Windows\Temp, stąd trzeba mieć tam trochę miejsca.

Uwaga: To dla mało kumających po angielsku. Podczas depaku pojawi się komunikat, że gra bla bla bla DirectX5 lub więcej. Nie oznacza on, że program chce zainstalować DX5, a tylko ostrzega, że demo czegoś takiego wymaga. Jak dasz „nie” – komputer zrozumie to jako rezygnację z instalacji dema!

### Klawiszologia:

|        |                    |
|--------|--------------------|
| Myszka | - obroty itp.      |
| LMB    | - broń 1           |
| RMB    | - broń 2           |
| W      | - naprzód          |
| S      | - wstecz           |
| A/D    | - strafing         |
| R      | - mapa             |
| C      | - skok do cytateli |
| Spacja | - dopalacz         |
| Tab    | - zmiana ujęcia    |
| Esc    | - menu             |

Możecie też pokombinować z klawiszami funkcyjnymi.

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, 2MB SVGA, DirectX



## Lords of Magic Special Edition

(Sierra)

Hmmm... czy to strategia z elementami RPG, czy na odwrót? Trudno powiedzieć, bo elementy obu gatunków są dokładnie przemieszane. Ale jeśli lubisz skomplikowane gry fantasy, to te demo na pewno Cię uciechy. Jeśli nie - to lepiej go nie uruchamiaj... Teoretycznie demo wymaga jakieś 24 Mb na HDD, ale najlepiej jakby po instalacji było tam jeszcze sporo (z 50 Mb) wolnego miejsca.

Uwaga: Radzę przeczytać dokumentację zawartą w demie, inaczej mogą być problemy. Tak z instalacją, jak i obsługą. Top demo także wstępnie depakuje się na C.

Wymagania: P100, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

## Vegas Games 2000

(3DO)

Witamy w światowej świątyni hazardu. Masz szansę zainwestować 200\$ w blackjacka (oczek), pokera lub jednorękiego bandytę. Całkiem sympatyczne - wciąga. Demo potrzebuje 18 Mb na HDD. Z obsługą nie powinno być najmniejszych problemów (klikamy myszką), a zresztą demo ma helpa.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6



## Asghan

(Grolier Interactive)

To coś pomiędzy Heretic 2, Tomb Raider i Die by the Sword, czyli widziane z TPP siekanie wrogów mieczem, magią, etc. Niestety demo jest po niemiecku (klawiszologia też), więc trudno mi coś doradzić. Kombinujcie z Shiftem, Tab, Alt, CTRL i kursorami, warto też postukać w np. klawisz L, S, F (rozmaite ciekawostki). No ale jako siekaninka - robi wrażenie! Demo potrzebuje około 30 Mb na HDD. Po depakowaniu dema na HDD należy je jeszcze zainstalować (Kliknij na setup). Gdy pojawi się plansza z tytułem, odczekaj parę sekund i naciśnij spację.

Wymagania: P-120 (bez akceleratora najlepiej P-166 lub P-200), 16 Mb Ram, SVGA, W'95/98, 16 Mb Ram; wskazany akcelerator

## Heavy Gear II

(Activision)



Doskonała gra akcji w FPP, gdzie możemy zasiąść za sterami mechów - nie jest to typowa strzelawka FPP; obsługa i stawiane graczom wymagania sytuują ją bliżej symulatorów niż typowej nawalanki. Znakomita grafika powinna wynagrodzić jednak wszelkie problemy... Demo zawiera 3 misje, z czego jedna jest premią - nie znajdziecie jej w pełnej wersji gry! Potrzebuje około 64 Mb na HDD. Klawiszologia i zasady są na tyle skomplikowane, że odsyłam Was do dokumentacji dołączonej do dema, a my zamieścimy tu absolutne minimum klawiszologii...

### Klawiszologia:

#### Klawiatura numeryczna:

|         |                            |
|---------|----------------------------|
| 6/4/8/2 | - poruszanie się           |
| +/-     | - szybkość                 |
| PgDn    | - kucanie                  |
| PgUp    | - powstań                  |
| Enter   | - skok (Enter numeryczny!) |
| Myszka  | - fire i zmiana broni      |
| G       | - rzut granatem            |
| T       | - namierzanie celu         |
| E       | - najbliższy wróg          |
| A       | - aktywacja radaru         |
| Tab     | - mapa                     |
| F2      | - status                   |
| `       | - konsola                  |

Uwagi: Gra podczas instalacji wymaga ponad 100 Mb wolnego miejsca na HDD (dobrze jest mieć też sporo wolnego na dysku C). Po instalacji koniecznie zrestartujcie komputer! Demo nie działa na procesorach Cyrix MIII!

Wymagania: P166, 32MB RAM (64MB RAM tryb multiplayer), Win95

## Jakkal: flesh + bones

(BLAZE Technologies)

W sumie jest to RTS, ale dość nietypowy, bliższy raczej np. Mythowi czy MechCommander (też sterujemy niezłymi monstrami, tyle że żywymi). Potrzebuje 21 Mb i daje jedną single misję (uwaga: teoretycznie jest tam też kampania - ale demo regularnie mi się wykrzaczało przy próbie jej uruchomienia; kto chce, może poeksperymentować). Aha - dostępny scenariusz dość długo się ładuje (jakieś 30 sekund jeśli nie więcej - więc cierpliwości).

Uwaga: Teoretycznie gra powinna działać i bez akceleratora... ale jakoś nie chce. Może u Was będzie lepiej... Jeśli nie masz dopalacza, spróbuj mimo wszystko je uruchomić. Wymagania sprzętowe podane są w przybliżeniu, autorzy nie byli łaskawi tego opisać.

Wymagania: P166, Win95, DirectX 6, akcelerator

## MiG-29 Fulcrum

(Novologic)

Bardzo sympatyczny i efektowny wizualnie symulator lotu MiG-29. Recenzja w tym numerze CDA. Demko potrzebuje ok. 48 Mb na HDD. Jedna quick misja, możliwy multiplayer. Klawiszologia - jak zawsze przy symulatorach - jest bardzo obszerna; znajdziecie ją w dokumentacji w demku. My podajemy wersję minimum. Można też szaleć joyem.

### Klawiszologia:

|            |                                                                      |
|------------|----------------------------------------------------------------------|
| Kursory    | - wiadomo                                                            |
| B          | - hamulce                                                            |
| F          | - klapy on/off                                                       |
| G          | - podwozie on/off                                                    |
| Tab        | - następny cel                                                       |
| Z          | - działko                                                            |
| Spacja     | - wybór broni                                                        |
| 1-4        | - wybór broni                                                        |
| CTRL + 1-3 | - j/w                                                                |
| CTRL + 4   | - zbiorniki paliwa                                                   |
| F1-F8      | - ujęcia (możesz też się rozglądać za pomocą klawiatury numerycznej) |
| 0          | - gaz do dechy                                                       |
| 7-9        | - regulacja ciągu ze skokiem 25%                                     |
| 5          | - silniki stop                                                       |
| Bakspace   | - dopalacz                                                           |
| CTRL + J   | - katapulta                                                          |
| C          | - chaff                                                              |
| E          | - flara                                                              |
| F12        | - kompresja czasu                                                    |
| W          | - polecenia dla skrzydłowych                                         |

Wymagania: P120 + akcelerator lub P166, 16/32 Mb, W'95, DirectX, SVGA, karta muzyczna

## Ruthless.com

(Redstorm Entertainment)

Po Rainbow Six pojawiła się kolejna gra na motywach powieści



Toma Clancy'ego, jednak utrzymana w zupełnie odmiennym stylu. Tu też walczymy - ale raczej na płaszczyźnie ekonomicznej. To po prostu skomplikowana strategia + ekonomia w jednym, gdzie rolę oddziałów odgrywają potężne korporacje. Demo zajmuje ponad 46 mb i oferuje jeden dość krótki, ale trudny scenariusz. Gra jest adresowana raczej do zaawansowanych maniaków tego typu zabaw.

Uwaga: Wymagania podane są w przybliżeniu, gdyż autorzy poskąpili nam tych informacji.

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, W'95, DirectX



## Viper Racing

(Sierra Sports)

Zasiądź za kierownicą 700-konnego monstrum, czyli Dodge(r) Viper GTS-R. Poczuj moc tej maszyny, cisnąć gaz do dechy... Masz do wyboru trzy tryby jazdy, możliwość pomalowania swej maszyny, jazdę z AI (3 poziomy trudności) lub na czas, ghost car. Wskazane posiadanie joystyka, aczkolwiek i bez niego gra się fajnie. Demo potrzebuje 31 Mb na HDD.

### Klawiszologia:

ESC - menu  
Spacja - teleportacja i reperacja  
Kursory - wiadomo  
E - hamulec bezpieczeństwa  
H - klakson  
F1-F10 - kamery  
PgUp - poprzedni kierowca  
PgDn - następny kierowca  
Homer - powrót do własnego wozu

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, Direct3D card, wskazany joy

## Requiem: Avenging Angel Sneak Peek

Hmmm... wojna pomiędzy aniołami?! A jednak, i to w konwencji klimatycznej FPP fantasy. Robi wrażenie! Niestety demo wymaga akceleratorów (3Dfx, Voodoo2), ale pełna gra pójdzie i bez nich. Demo zajmuje 31 Mb na HDD. Wstępnie depakuje się na C:\Windows\Temp, stąd trzeba mieć tam trochę miejsca.

### Klawiszologia:

Mysz - rozglądanie się  
E/D/S/F - poruszanie się  
Spacja - skok  
LMB - fire  
T - wybór znajdziek  
W - wybór broni

Wymagania: P-166/P200, 32 Mb Ram, SVGA, W'95, DirectX, akcelerator

## Curse of Ra

(Used Star)

Coś dla zwolenników łamania głowy. Gra logiczna będąca skrzyżowaniem Mah-jonga i Tetrisa. Całkiem wciągające, sporo leveli, 30 dni na granie. Sympatyczne i zajmuje jakieś śmieszne ilości miejsca na HDD.

Wymagania: praktycznie dowolny PC z Windows'95

## PROGRAMY

- **DirectX** - po prostu zainstaluj... jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś.
- **Katalog CD** - jak myślicie, co robi ten program, he?
- **Maturzysta, Język Polski** - jak sama nazwa wskazuje, coś dla tegorocznych maturzystów. I to całkiem fajne „coś”, zajmujące na CD 32 Mb. ;)

## SHAREWARE

- **Text View Utility** - przeglądarka plików txt, automatycznie dostosowująca fonty do standardu, w jakim został napisany dany dokument. Polski program!
- **Uninstall Manager v2.60** - coś co robi porządek na Waszych dyskach (lepsze niż standardowy windosowski uninstaller).

## EXTRAS

- **Bonus 1** - 3Dfx corner (użytki), ikony, kursory, MIDy, dział Na Luzie, screen savery, logosy startupowe, tapety (z Garfieldem!), theme-packi, użytki do W'95 (emulator Nintendo 64!, midi-player, screen-thief) itp. Około 19 Mb.
- **Bonus 2** - raj gracza. Tipy po polsku, trainery, edytory, tips-machine, dodatkowe levele (Warcraft, Age of Empires, Red Alert i in.), patche, coś dla fanów Rainbow 6 (weapon - mod), freewareowa gierka, dodatkowa drużyna do FIFA 98 itp. Ponad 22 Mb.
- **Quake/Duke/Unreal** - nowe levele, theme-packi, screensavery, toolsy, patche, kursory itp. do tych trzech gier. Ponad 36 Mb!
- **Scena komputerowa** - jak zawsze sporo scenowego stuffu: grafiki, mody, ZX-Scena, produkcje z zachodnich i polskich parties, wyniki ważniejszych parties w 1998. Około 45 Mb!
- **CDA\_indeks** - plik tekstowy ze skatalogowaną zawartością CDA 1-12/98 (gry, demo gier, pełne wersje, tipsy, solucje).
- **FT\_kurs** - przykładowe moduły do kursu obsługi FastTrackera z tego numeru CDA.

INDEKS DEM  
• Asghan  
• Carnivores  
• Curse of Ra  
• Cybermerc  
• Descent 3  
• Heavy Gear II  
• Jakkal  
• Klingon Honor Guard  
• Lords of Magic SE  
• MadTrax  
• MIG 29 Fulcrum  
• Prisoner of Ice - PEŁNA WERSJA  
• Requiem: Avenging Angel  
• Ruthless.com  
• Settlers 3  
• Test Drive of Road II  
• Tomb Raider III  
• Uprising II  
• Vegas Games 2000  
• Viper Racing  
• Wargasm

# POMOCY!!!

## ALONE 3

Po wydaniu na kompaktce CD-Action „Alone in the dark 3” cieszyłem się jak dziecko. Moją ulubioną grę będę miał legalnie :). Pamiętam jak grywałem nocami na sprzęcie klasy 386 SX. Po odpaleniu „Alona” spotkał mnie zawód. Pan Barnsby ślizgał się jak po lodzie, nie chciał biegać i przesuwac niektórych przedmiotów :(. Okazało się że u kumpla na P-166MMX jest tak samo jak na moim K6-266. Po prostu na niektórych konfiguracjach „Alony” (wszystkie trzy :) wykazują kompleks szybkich procesorów. No cóż, zamiana płyty na 386 także nie wchodziła w rachubę. Trzeba swój sprzęt zwolnić i aby to zrobić, należy wyłączyć pamięć podręczną procesora (cache) w BIOS.

Po pierwsze zresetuj komputer i trzymaj DEL. Znajdziesz się w BIOS. (Pod żadnym pozorem nie zmieniaj funkcji, których nie znasz!!!). Powinna być pozycja „Advanced CMOS setup” (lub podobnie w zależności od wersji BIOS), którą trzeba wybrać. Pokaże się lista różnych funkcji. Interesuje Cię tylko „internal cache” - pamięć podręczna procesora wewnętrzna i „external cache” - pamięć podręczna procesora zewnętrzna. Na pewno są ustawione na „enabled”. Aby uzyskać maksymalne zwolnienie komputera, należy obie wyłączyć (disabled). Wyłączenie tylko jednej zwolni komputer w mniejszym stopniu. Teraz należy utrwalić zmiany w BIOS (w menu głównym „Save and exit setup”). Komputer się uruchomi, a my staliśmy się posiadaczami kompa o szybkości rozjuszonego zółwia :). „Alone” powinien działać normalnie. W ten sposób można także traktować gry, których szybkość działania zależy od szybkości procesora. (Taka gra „Robak” na 486 chodzi tak szybko, że robaka nie widać :). A sam znam więcej przypadków.

Aby komputer wrócił do normalnego wigoru, należy zrobić wszystko tak samo, tylko „disabled” zamienić na „enabled”, a dalej dokładnie tak samo jak opisałem powyżej...

Przemysław „TIGES” Ostrowski

## MARBURG

Część ludzi alarmuje nas, że nie może usunąć wirusa z niektórych plików systemowych (np. explorer). Jak temu zaradzić? Najprostsza metoda jest taka: zgrać te pliki na dyskietkę. Wyleczyć je na dyskietce. Wejść w tryb DOS i nagrać je na zarażonych odpowiednich plikach (czyli mówiąc z polską „owerwraijtną” je). I po problemie.



## Zupełnie Nowe!

## • CHAOS GATE

To najnowsza strategia turowa SSI, bazująca na Warhammerze 40K. Gra jest już ukończona, jak dobrze pójdzie (tj. jak Yaboi się wyrobi na czas) to w tym numerze recenzja, jak nie - w następnym



## • RETURN TO KRONDOR

Podobnie jest z kolejną częścią znanego CRPGA Sierry. Ta gra również już powinna być w sprzedaży.



## • DEAD UNITY

Tej gry niestety nie ujrzymy. Miała to być futurystyczna przygodówka w klimatach Resident Evil 2. Ale ponoć była... zbyt podobna do tej gry, więc producent, THQ, wolał zapewne uniknąć porównań...

## • NASTĘPCA 101: AIRBORNE

Interactive Simulations Inc. zachęcone ciepłym przyjęciem 101: 101st Airborne in Normandy zamierza wydać drugą grę na tym samym engine. Tym razem akcja rozgrywa się podczas niemieckiej kontrofensywy w Ardenach. Gra nosi roboczy tytuł Blood & Guts i tworzona jest przez team twórców 101.

## • TU RADIO INTERNET

Tych, których dobijają rachunki i jakoś polskich łączy telefonicznych ucieszy wieść, iż być może będziemy mogli wkrótce łączyć się z Internetem za pomocą radia. Technologia nazywa się InfoAccess, jej twórcą jest firma Innomedia. Za jej pomocą możliwe jest uzyskanie transferu rzędu 85 kb/s!

## • DZIECI TEŻ LUBIĄ LATAĆ

KidPilot to nowy pomysł Knowledge Adventure. Jest to symulator lotu przeznaczony dla graczy w wieku około 10 lat. Gra umożliwi polatanie sobie po całej Ameryce (tj. USA), a interfejs będzie dostosowany do wieku odbiorców - co należy rozumieć, że obsługa gry powinna być dziecinnie łatwa.

## • REAL POOL

To najnowsza propozycja WizardWorks. Tak naprawdę to jest to zestaw 6 różnych gier z fotorealistyczną grafiką, 18 komputerowych oponentów, multiplayer, gra via Internet, realistyczne reakcje bil...

## Przeżyć Wargasm

**P**rawdę powiedziawszy, bardzo lubię tytuły gier oparte na najrozmaitszych gierkach słownych. Do tej pory na moim stole „najbardziej pomysłowych tytułów” były obie części Carmageddonu (szczególnie Carpocalypse), ale teraz Wargasm zepchnął je w cień. Sami przyznacie, że Wargasm - to brzmi dumnie i śmiesznie po polsku. Nawiasem mówiąc, spróbowałem przetłumaczyć ten tytuł na polski, starając się zachować urok oryginału i wyszło mi... Wojnizizm. ;)) Dobrze, że nie jestem polskim dystrybutorem tego produktu! ;)

## UGLY JOE

Czym jest Wargasm? Gra powstała w głowach i komputerach ludzi z Digital Image Design Ltd. Ci, którzy lubią symulacje, na pewno łączą tę ekipę z symulatorami lotu: TFX, EF2000, Total Air War czy F-22 ATF. Ale tym razem DID-owcy postanowili nieco odbiec od tego, z czym ich kojarzymy i stworzyli coś nowego, nie do końca zgodnego z ich image. Wargasm to znakomicie wyglądająca gra akcji 3D, w której mamy szansę na posterowanie sobie sporą ilością różnych maszyn bojowych, a i nie brakuje okazji, by wcielić się w skóry zwykłych (acz nieźle uzbrojonych) piechociarzy, w roku (mniej więcej) 2025. W ogólnym

przybliżeniu gra nawiązuje do Battlezone i Uprising, ale daje nam znacznie większe pole manewru pod praktycznie każdym względem.

## Fabuła

Wbrew pozorom jest na tyle skomplikowana, że chyba odpuścić sobie jej omawianie (na to przyjdzie czas przy recenzji) i powiem tylko tyle, że będzie tam trochę o cyberprzestrzeni i cyber-hackerach (World Wide War Web - tjaa), a choć akcja toczy się będzie w real-life, to wirtualna rzeczywistość będzie miała wielki wpływ na rozwój wydarzeń na polu bitwy i vice versa. Akcja toczy się w 7 rejonach Ziemi, każdy z regionów ma inny poziom rozwoju technologicznego i odmienne ukształtowanie terenu oraz warunki atmosferyczne, co na-



turalnie ma wielki wpływ tak na przebieg akcji, jak i dostępny sprzęt.

## Sprzęt

Tu naprawdę będzie w czym wybierać. Czołgi, transportery opancerzone, helikoptery, żołnierze uzbrojeni w najnowszą broń - a wszystko w wielu najrozmaitszych odmianach, plus możliwość wsparcia z powietrza (tak w formie uderzeń, jak i lotów zwiadowczych czy do-



wozu zaopatrzenia). Wprawdzie nie będzie można konstruować własnych maszyn (a szkoda), ale możliwości wyboru będą tak wielkie, że w sumie nie będzie to znacząca wada. W miarę rozwoju gry zdobywamy coraz nowsze technologie, dzięki czemu możemy stale upgradeować swój sprzęt. Np. zaczynamy od przestarzałego ;:) M1A2 Abrams, wyposażonego w działo, kaemy i wyrzutniki granatów, a po jakimś czasie

taktycznym, na mapie 2D, gdzie możemy dowodzić całymi oddziałami, wydając im rozkazy (coś jak M1 Tank Platoon), ale



w dowolnym momencie możemy przejść w tryb 3D, wcielając się w załogę jakiejś maszyny, czy ciała żołnierzy. Ci obdarzeni są zaś specyficzną osobowością. Sam zaś ich wygląd i reakcje - podobno nie było jeszcze tak ładnie i wiernie oddanych żołnierzy w żadnej grze tego typu!

## Inne

Elementy gry strategicznej będą tu równie ważne jak szatowanie wroga ogniem dział, rakiet i karabinów maszynowych. Do tego dochodzi niestrużna obsługa i bardzo rozbudowany dźwięk - łącznie z echem wystrzałów, zależnymi od



uksztaltowania terenu i odległości od źródła dźwięku! Wargasm daje też dostęp do trybu multiplayer (nie brakuje deathmatchów). Same bitwy oglądamy zaś w FPP. Premiera - teoretycznie już. A w praktyce - to się wkrótce zobaczy. Jak dobrze pójdzie, to na CD znajdziecie jej demo i sami zobaczycie ile prawdy jest w moich słowach...



Wargasm  
Digital Image Design Ltd.



# SHOGO 昇剛

mobile armor division



MONOLITH  
PRODUCTIONS



POLSKA  
WERSJA  
JĘZYKOWA



... w sprzedaży już od stycznia  
— tylko **69.95 zł!**

TopWare  
INTERACTIVE



## Zupełnie Nowe!

### •SONIC R

Najnowsza gra Sega PC to wyścigówka, w której możemy oddawać się zabawie tak w przestrzeni kosmicznej, jak i np. na tropikalnej wyspie, i to nawet w 4 osoby naraz na jednej maszynie. Gra jest dynamiczna, szybka no i całkowicie w 3D, a i poziom trudności może być niezłym wyzwaniem nawet dla zaawansowanych graczy.

### •ST KOMPILACJA

Interplay Entertainment, anonsuje kompilację trzech gier osadzonych w świecie Star Trek. Są to: Star Trek: 25th Anniversary, Star Trek: Judgment Rites i Star Trek: Starfleet Academy Cadet Briefing.

### •NOWOŚCI

Microsoft zapowiada wkrótce kilka nowych gier: Conquest (RTS w 3D), Loose Cannon (gra akcji) oraz Starlancer (FPP). Z kolei LEGO Media International zamierza wydać LEGO Creator, LEGO Loco i LEGO Chess. Accolade przygotowuje zaś premierę Test Drive Off-Road 2. Ta ostatnia gra bazuje na nowym engine i oferuje m.in. 12 zróżnicowanych tras (pustynie, wulkany, góry etc.). A i Quest for Glory V również wkrótce powinien zagościć na komputerach graczy, podobnie jak i Half-Life...

### •W LEWO, BARANIE!!!

Mindmaker tworzy program, który umożliwi graczom kontrolowanie gier za pomocą... głosu. Dodajmy, że program będzie można „przyczytać” do obsługi praktycznie dowolnej gry działającej pod W'95...

### •MAM DUŻEGO...

Twardziela!!! A co myśleliście? Pojemność HDD rośnie niesamowicie. Oto IBM pobił nowy rekord, wprowadzając na rynek HDD o pojemności... 25 GB!!! Woow. Dla tych, którzy bardziej cenią szybkość od wielkości, IBM przygotowuje wersję o pojemności 22 GB, ale o dużo szybszym czasie dostępu. Oba twarde dyski pojawią się w sprzedaży wiosną tego roku.

### •KONSÓLOWE WOJNY

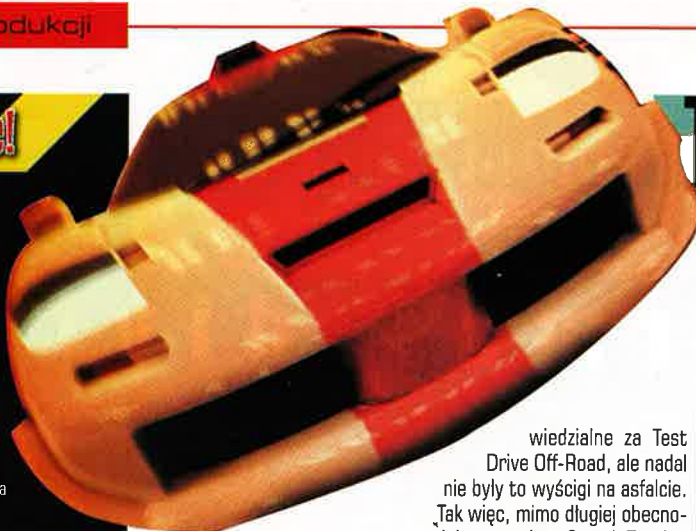
Więści o pojawieniu się Playstation 2 wywołały natychmiastowy odzew Segi. Jej dziecko to Dreamcast, 128-bitowa (!!!) konsola, która już jest sprzedawana w Japonii. Nie dość, że bazuje na systemie Windows CE Microsoftu, to jeszcze umożliwia połączenie się z Internetem (zapewne w celu gry multiplayer). Sega ma nadzieję, że Dreamcast przerwie dominację PSX na rynku konsol (w roku 1998 sprzedało się 21 mln. PSX, a Sega Saturn miała „tylko” 9 mln. nabywców).

### •ROLLERCOASTER TYCOON

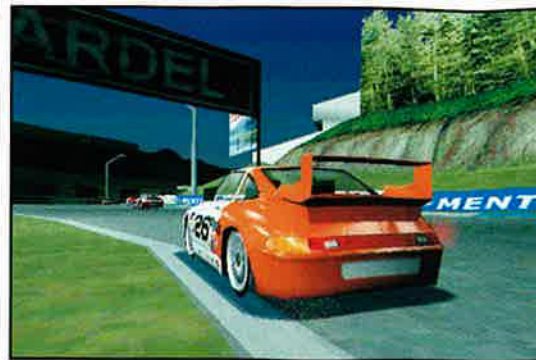
Tycoon w naturciu! Po Railroad Tycoon pojawi się RollerCoaster Tycoon, czyli menadżer wesołego miasteczka (pamiętacie Theme Park) - a mówiąc konkretniej jednego z jego najatrakcyjniejszych elementów, czyli kolejki górskiej. Twórcą gry jest Chris Sawyer, autor Transport Tycoona, a wydawcą Hasbro Interactive.

### •ROLLCAGE

To niespodzianka przygotowywana przez Psygnosis. W sumie jest to wyścigówka, ale rozgrywana w niezwykłych miejscach i otoczeniu o bardzo wysokiej



# Turystyka torowa



wiedzialne za Test Drive Off-Road, ale nadal nie były to wyścigi na asfalcie. Tak więc, mimo długiej obecności na rynku, Grand Touring

**N**a co, jak na co, ale na brak okazji do pościgania się narzekać ostatnimi czasy nie można. Tyle samochodów w tak krótkim czasie, to dla wirtualnych kierowców bardzo przyjemny zbieg okoliczności, tym bardziej, że nie zanosi się, by w najbliższym czasie ten szeroki strumień miał zostać przy pomocy jakiegoś tajemniczego kurka przykrycony. A wśród napływających niespodzianek kryje się między innymi i Grand Touring nieco zapomnianej ostatnio firmy Elite - a trzeba wam wiedzieć, że kiedyś, w czasach panowania ośmiu bitów, był to prawdziwy potentat.

### McDRIVE

Ale historia historią, a my tu jesteśmy po pierwsze w Przeglądzie, a po drugie takie Com-mando czy Bomb Jack niewiele ma z samochodami wspólnego. Wprawdzie w czasach nam już bliższych Elite było także odpo-

znać należy za pierwszy ich krok w tej dziedzinie rozrywki - nie powinno to jednak nastawiać do tego tytułu negatywnie, bo przecież pozytywne niespodzianki zdarzają się bardzo często.

W roli potencjalnego nośnika tychże niespodzianek wystąpił złoty krążek z wersją demo, udostępniającą parę wózków z ogólnej liczby dwudziestu (plus ukryte) i większość z tuzina tras, którymi to liczbami charakteryzować się będzie wersja pełna. Wrażenia? No, na pewno nie są one negatywne. Grafika trzyma bowiem wysoki poziom, modele samochodów prezentują się jak żywe (widać nawet panopkę w środku!), a trasy zachęcają do szybszej jazdy. Dodatkowo do wyboru są dwa



poziomy realizmu: Arcade i Simulation, a powiedzieć o nich można jedno - o ile arcade jest typowym (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) arcade nastawionym głównie na szybkość, to symulacja po prostu kopie. I to już teraz, a co będzie w wersji pełnej (a że zmieni się ona na lepsze jest pewne, bo wcześniej było demo było duuuużo łatwiejsze...)? Na pewno dokładny setup, łącznie z zawieszaniem, oponami czy ustawieniami silnika - czyli na dobrą sprawę więcej niż w TOCA, będącą do tej pory niedoścignionym wzorem w tego typu ściganiu!

A to nadal nie wszystko, bo dochodzą jeszcze kierowcy z unikalnym AI (co daje się zauważyć już teraz), rozgrywki po sieci (maximum ośmiu żądnych spalanej gumy osobników) i unikalny Stunt Mode, czyli... popisy kaskaderskie!!! Wszystko przy grafice nie tylko ładnie wyglądającej, ale i wyświetlanej w tempie pięćdziesięciu klatek na sekundę, choć niestety nie wiadomo jeszcze na czym - ale na P200MMX i VooDoo1 gierka chodzi jak powinna (nawet P133 Naczelnego potrafił wykręcać z gry parę isker).

Czyli zapowiada się coś bardzo interesującego, coś co powinno zainteresować wszystkich lubiących pięć kółek (a właściwie to sześć, bo jest jeszcze jedno - zapasowe - no chyba, że ktoś jeździ na joy'u lub klawiszach, bo wtedy zapas zamienia kierownicę...) i to, co zdarza się raczej nieczęsto, zarówno preferujących realizm jak i czystą adrenalinę - słowem tylko czekać!

PS. Gra jest już właściwie skończona, jednak beta testy i ostateczne poprawki sprawiły, że recenzja pojawi się dopiero w następnym numerze CD-Action. Niestety...

**Grand Touring**  
**Elite Systems**





# Cień faceta

**S**hadowman to najnowsza produkcja FPP z kuźni przebojów: Acclaim. Gra będzie przeznaczona tylko dla ludzi o stalowych nerwach, wkroczy bowiem w mroczny, pełen niebezpieczeństw świat voodoo! (I nie chodzi mi tu o produkty typu 3Dfx:)).

## CZARNY IWAN

Grać wcieli się w rolę niejakiego Mike LeRoi, „himana” z Nowego Orleanu, który dysponuje mistyczną mocą i jest wojownikiem voodoo. Czeką go przerażająca podróż w realnym świecie. Spodziewajcie się również, że traficie do innego wymiaru, gdzie mrok zastępuje słońce, a strach ma swoją siedzibę. Mike będzie miał do dyspozycji tradycyjny już zestaw broni z pistoletem, shotgunem, rakieta i granatnikiem na czele. Dostaniemy także zupełnie niezemskie pukawki na przeciwników łażących w Świecie Śmierci.

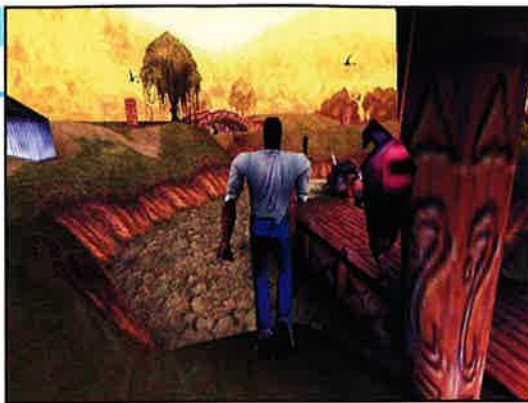
małe laleczki z igłami w kręgosłupie, magiczne, krwiożercze obrzędy itp. To wszystko ma znaleźć się w grze, więc bez fartucha rzeźnickiego i gumowych rękawic nie macie co siadać do Shadowmana. Jedno jest pewne. Rodziców trzeba zamknąć w innym pomieszczeniu, jeżeli nie chcemy, aby wysiadli im serducha!



działa jedynie na PII i 3Dfx drugiej generacji. Oznacza to, że takie trupy jak P200 można będzie wywalić za okno lub przerobić na gameboya. Gra ma się pojawić w tym roku (najprawdopodobniej w trzeciej dekadzie). Podobno nawet Turok II przy niej wymiennie, ale ile w tym prawdy?

**Shadowman**  
**Acclaim**

Odpowiednio nasycony klimatem scenariusz wspierać będą bardzo realistyczne widoczki. Shadowman opiera się na engine VISTA, wyprodukowanym przez Acclaim's Iguana UK stu-



autentyczną perspektywą, której dotychczas nie mieliśmy (przesłonięta mgiełka), z racji olbrzymich wymagań co do ilości RAMu i szybkości procesora (dzięki PII można będzie w końcu popatrzyć sobie w dal). Dla desperatów i samobójców dobra nowina. Gra będzie naprawdę płynnie cho-

dio. Ponadto Virtually Integrated Scenic Terrain engine pozwoli nam napawać oczęta realnymi jak zimna mgła na twarzy, efektami atmosferycznymi, obsługą kolorowych światel

Czym można zabić umarłych? To tylko sam Mike wie i jak dobrze pójdzie, my również się dowiemy. Giera najbardziej zbliżona będzie do Turoka, tyle że graficznie ma być znacznie lepsza. Warto również dodać, że znowu będziemy mogli rozwałać przeciwników po kawałku (podobnie jak w SIN). Jeżeli np. strzelimy dokładnie w główkę brzydala, spodziewajcie się, że gość pochodzi jeszcze chwilę, tyle, że już się nie rozejrzy, bo będzie miał jedynie kawałek szyi osadzony na ramionach.

Fani krwawych jatek będą mieli takich smaczków więcej. Wiadomo - świat voodoo to koguty pozbawione głów, wiedra krwi,



## Zupełnie Nowe!

gravitacji. Sześć uzbrojonych pojazdów będzie się ganiać po 4 światach i 11 trasach wyścigowych. Premiera na wiosnę tego roku.

### • ZOSTAŃ GODZILLA

Niestety tylko w Internecie. Tam pojawi się online'owa gra Godzilla. I wbrew tytułowi nie musimy być TYLKO Godzillą. Możemy też wcielić się w jedną z ludzkich postaci w grze (reporter, naukowiec, żołnierz) albo sterować jednym z potomków potwora. Akcja ogranicza się do destrukcji, przy czym wcielając się w ludzi polujemy na Godzillę, a jako potwór - na ludzi. Ma być tam sporo ciekawych broni - np. granat pieprzowy... A sama gra dość wiernie bazuje na filmowej wersji.

### • VODOO 3?

Następca akceleratora Voodoo 2 nosi roboczą nazwę Avenger. Producent, 3Dfx Interactive, już wkrótce zaprezentuje go graczom. Z nieformalnych przecieków wiemy, że karta ma być około 3 razy szybsza od swej poprzedniczki. Kurczę, a my jeszcze zbieramy kasę na dwójkę...

### • QUAKE ARENA

Docierają do nas najróżniejsze, często sprzeczne, wieści dotyczące wymagań sprzętowych tej wirtualnej (póki co) gry. Wedle najnowszych wieści MINIMALNY konfig, czyli taki, który umożliwi grę w rozdzielczościach 512x384 z minimalną ilością detali, z szybkością rzędu 15-20 fps to: P200 MMX, 32 Mb Ram, akcelerator z 4 Mb. Zgroza, płacz i zgrzytanie zębów...

### • EKSTREMALNE WYŚCIGI

Rush 2: Extreme Racing to gra, nad którą męczy się ludziska z Midwaya. Oferuje ona 8 tras i 19 pojazdów. Gdy czytacie te słowa, dostępna jest już wersja na Nintendo64, posiadacze PC będą musieli poczekać jeszcze 2-3 miesiące na konwersję.

### • WIZARDRY W JEDNYM

Interplay Entertainment wydaje kompilację o nazwie The Ultimate Wizardry Archives, zawierającą w sobie wszystkie dotąd wydane części Wizardry. Po więcej szczegółów zajrzyjcie na oficjalną stronę Interplaya.

### • PŁASKI JAK NALEŚNIK

Jest monitor ViewSonic, VP150. Naturalnie wykorzystuje on ekran ciekłokrystaliczny (LCD). Przy 15-calowym ekranie kosztuje sporo poniżej 1000\$ - bo tylko (?) 850\$. Hm, my jeszcze poczekamy z zakupami :).

### • AVARIS

To jeszcze jedna gra RPG w 3D, w której fani mangi będą pewnie sikać po nogach na widok grafiki (nawiasem mówiąc, można będzie ją obserwować tak w FPP, jak i TPP). Fabuła gry opowiada o przygodach grupki młodych ludzi, żyjących w krainie cieniężonej przez złych władców; nasi bohaterowie chcą nie chcąc wplątać się w szeroko rozgależoną intrygę (choć nie obejdzie się bez masy sub-





## Zupełnie Nowe!

questów). Drużynę dodatkowo wzmocni liczne grono obdarzonych dużą swobodą i sporą inteligencją NPC. Sporą rolę w grze odegra magia (a właściwie - nauka jej rozbudowanych arkanów). Tym, którzy lubią walczyć, powiemy, że będą mogli zdecydować przed każdym starciem, czy wolać walkę w czasie rzeczywistym, turach, czy też złożyć sobie by komputer wyręczył ich w tej zbożnej czynności. Gra powinna ukazać się w połowie przyszłego roku (czyli - za parę miesięcy w sumie).



### • SETTLERS 3 PL

Prace nad jej lokalizacją w CD Projekt idą pełną parą. 10 aktorów nagrywa około 200 odzywek, trwają też prace nad tłumaczeniem instrukcji i tekstów w grze etc. Jest co tłumaczyć... i bardzo dobrze. Czekamy niecierpliwie!

### • MAGICZNY TRÓJKĄCIK

Był już parę miesięcy temu news o identycznym tytule - bo i dotyczył tej samej gry. Mowa tu o RPG zatytułowanym The lady, the Mage, and the Knight. Wtedy jednak wiedzieliśmy tylko tyle, że taka gra „się robi”. Dziś mamy nieco więcej szczegółów na jej temat. Jak nietrudno się domyślić, osadzona jest w świecie fantasy, w którym znajdziecie echa wielu słynnych książek (Władca Pierścieni - wystarczy) i filmów sf. Ma mieć nieliniową fabułę, choć naturalnie przygody oczekujące naszych bohaterów do specjalnie wyrafinowanych się nie zaliczają - będzie jakiś quest i kupa potworów po drodze do eliminacji. Przy czym autorzy zastrzegają, że nie odkryli wszystkich kart, więc należy oczekiwać pewnych niespodzianek, zaś grafika (zobaczcie sami) wcale nie ma być głównym atutem tej gry.

### • Q3 DLA WSZYSTKICH?

Ponoć Carmack, twórca Quake 3, doszedł do wniosku, że jego gra powinna chodzić i bez akceleratora grafiki. Nawet jednak jeśli będzie to prawda, to naturalnie nie oczekujecie wtedy jakichś fajerwerków technicznych - gra po prostu będzie działać, a czy da się w nią grać... to już zupełnie inny problem. Zobaczcie zresztą poprzedni news, parę stron temu...

### • MROCZNY KAMIEŃ

Darkstone, miks gry akcji i RPG, to nowe dzieło Take 2 Interactive oraz Delphine Software (starsi gracze pamiętają ich Fade to Black...). 30 poziomów, dwie postacie do wyboru, aktywna kamera, gra w trybie multiplayer.



# Pancerna pięść



**L** znów mamy okazję wyżyć się w roli czołgistów. Jednak tym razem nie będzie to symulator, a jeno dość ambitna czołgowa strzelanina, choć co prawda z niewielkimi elementami symulacji, plus szczypta taktyki dla smaku. Gra nazywa się Thunder Brigade (wcześniej zapowiadano ją pod tytułem Gravity Armour). Ciekawostką jest fakt, że tworzona jest przez programistów z Estonii.

MAC ABRA

Thunder Brigade jest trójwymiarową grą akcji, odtwarzającą bitwy czołgów przyszłości. Nawiasem mówiąc w tych cza-

sach czołgi potrafią dużo więcej niż tylko jeździć po powierzchni danej planety... Akcja toczy się w 12 najrozmaitszych światach (od pustynnych, po „waterworldy”), w 3 gwiazdowych systemach, z fraktalnie generowaną grafiką, gdzie będziemy zmuszeni eksterminować maszyny przeciwników. Swoją drogą grafika ma być niesamowicie szczegółowa i dopracowana w najmniejszych detalach, co docenią na pewno posiadacze akceleratorów (najprawdopodobniej gra będzie działać także na nieakcelerowanych komputerach). Szczególny nacisk położono na najroz-

maitszej maści efekty świetlne. Uwzględniony będzie wpływ te-



renu na mobilność i zdolności bojowe pojazdów.

Dzięki teleportom (Stargate) Ziemianie dokonują ekspansji w kosmos. Na jednej ze skolonizowanych planet grupa rebeliantów zamierza oderwać kolonię od ziemskiego imperium. W tym celu niszczą lokalny Stargate i podporządkowują sobie planetę Halon, tworząc zaczątki Imperium Halońskiego. Wszelako po jakimś czasie lojalni wobec

Ziemi koloniści wzniciają powstanie. Wcielasz się w rolę jednego z dowódców tej swoistej rebelii. Tj. niekoniecznie, gdyż w sumie będzie można walczyć po... trzech stronach tego konfliktu (tak, tak - do akcji włączy się jeszcze jedno stronnictwo). W miarę upływu czasu „porastasz w piórka”, awansując na coraz wyższe stopnie wojskowego wtajemniczenia i tym samym mając pod swoim dowództwem coraz większą ilość ludzi i maszyn. Ponieważ jednak dowodzenie nie jest prostą sprawą (wspomniałem już, że w grze będą także elementy strategii), możesz też skorzystać z wbudowanej w grę opcji treningu i tutoriali. Podczas zabawy natomiast możesz spodziewać się randomizowanego przebiegu poszczególnych misji w obrębie kampanii, jak i misji solowych. Naturalnie nie zabraknie trybu multiplayer dla max. 32 osób, z wszelakimi atrakcjami typu deathmatch, cooperative etc. Oprócz tego będziecie mogli skorzystać z edytora misji.

Zadania będą dość różnicowane: patrole, ochrona instalacji, eskorta wskazanego pojazdu (lub zniszczenie pojazdu eskortowanego przez wroga), powstrzymywanie ataków wroga aż do momentu, gdy otrzymasz

rozkaz odwrotu, ofensywa na stanowiska wroga, akcje typu „search & destroy”, misje zwia- dowcze, desant na tyły wroga, wykrywanie wrogich baz, itp.

Premiera gry powinna mieć miejsce jeszcze w styczniu tego roku.

**Thunder Brigade**  
Interactive Magic





# Sieciowa strategia

**W**szelchobna sieć objęła swymi łapskami prawie wszystkie gry i niemalże w każdej z nich możemy znaleźć się na opcję umożliwiającą zabawę w trybie multiplayer. Nie można zapomnieć również o grach, które żyją jedynie w Internecie i właśnie tam zwykło się nimi bawić mnóstwo ludzi, dysponujących mnóstwem czasu i pieniędzy na rachunki telefoniczne.

JASPIN

W zapowiedziach pojawiła się informacja wspominająca coś na temat ukazania się gry, przeznaczonych tylko i wyłącznie do sieciowej rozrywki, lecz jak się po uważniejszym przebrnięciu przez teksty okazało, będzie ona nieco odbiegać charakterem od takich produktów jak Ultima Online czy też aren sieciowych Quake'a lub Unreal'a. Malkari - taki będzie tytuł sieciowej zabawy - jak wszelkie znaki na ziemi i niebie wskazują, okaże się grą strategiczną o charakterze symultanicznym z podziałem na tury. Brzmi to może (przynajmniej dla mnie) nieco skomplikowanie, ale po ponownym bliższym rozeznaniu można stwier-

dzić, iż szykuje się porządny kawał dobrej zabawy w sieci, która niekoniecznie musi się wiązać z opłatami za telefon w związku z niekontrolowanym, ciągłym podłączeniem do sieci, wynikającym z zakupu gry Malkari. Zabawa po kablu będzie mogła być zrealizowana na trzy sposoby, w zależności od tego, jakimi możliwościami dana grupa graczy dysponuje: przez sieć lokalną, Internet oraz email.

Przyznam szczerze, iż ostatnia opcja zaskoczyła mnie nieco i wzbudziła ciekawość, w jaki to sposób można grać w rozbudowaną grę korzystając z elektronicznej poczty. Rozumiem i potrafię sobie wyobrazić w ten sposób rozgrywane szachy, ale nie mieści mi się w głowie w takiej roli rozbudowana strategia, na jaką zapowiada się Malkari.



Dynamiczna mapa przebiegu gry ukazywać będzie oprócz czarnej, okraszonej gwiazdami przestrzeni kosmicznej, także poruszające się po stałej orbicie asteroidy, z zachowaniem fizycznych praw dotyczących zagadnienia, sformułowanych przez niejakiego pana Keplera. Zaawansowane procesy tworzenia sztucznych inteligencji pozwolą każdemu z oddzielnych graczy na wykreowanie własnego, na określonym poziomie, AI, który w znacznym stopniu wpłynie na dostępne możliwości oraz zdolności tak bardzo decydujące o przebiegu i wyniku walki. Jak zwykle zresztą zapowiada się strategię dla 40 osób, którzy podzieleni na drużyny będą starali się zapanować nad asteroidalnym światem. Znaleźnienie odpowiedniej liczby ochotników i podłączenie sprzętu do sieci może, szczególnie w naszych smutnych polskich warunkach, być niemałym problemem. Jednak nie będę tutaj rozsądzać, czy u nas uda się taka sieciowa imprezka (niekoniecznie na 40 osób) czy będzie możliwa do zrealizowania. Ostatecznie po zostanie nadzieja w e-mailowych rozgrywkach, które, nie ukrywam, wzbudzają moją największą ciekawość. Na jej zaspokojenie przyjdzie mi jednak jeszcze troszeczkę poczekać. O ile pamiętam, premierę gry twórcy szykują gdzieś na wiosnę/lato.

**Malkari**  
Interactive Magic

## Zupełnie Nowe!

### • WYŚCIG BEZ METY

Wbrew pozorom nie jest to zapowiedź jakiegokolwiek symulatora jazdy. Nie jest to nawet zapowiedź jakiegokolwiek związanego z software. Jest to anonś najnowszej procesora AMD (AMD K7), który znów ma przysporzyć trochę siwych włosów na głowie managerom Intel'a. Zegar ma być wyjściowo taktowany częstotliwością 500 Mhz (ale w planach jest szybkie podwojenie jego prędkości). Jak widać, wyścig pomiędzy producentami CPU trwa bez przerwy...

### • TY!...PHERA

Typhera to gra opowiadająca dzieje walki ziemskich kolonistów z wrednymi i agresywnymi Obcymi. Program składa się jakby z dwóch odrębnych elementów: symulatora walki myślicia kosmicznego oraz typowej gry FPP, w której bohater penetruje opanowaną przez Obcych bazę. Producentem jest firma Reaktor.

### • TOPWARE VS EA

Ale się dzieje w tym świecie, no... TopWare oskarża EA o... szpiegostwo przemysłowe! Konkretniej - EA miała ponoć wykraść plany TopWare dotyczące tego, jakie kolejne gry ukazać się w bardzo popularnej na świecie „Złotej Serii”. Tym samym mogła przygotować podobny zestaw po atrakcyjniejszej cenie. Na razie wiemy tyle, że obie strony twardo obstają przy swoich stanowiskach, a pozew już wpłynął do sądu....

### • NOWE GRY ON-LINE

Clue oraz Girl Talk na Zone to dwie nowe gry, które uciechają graczy sieciowych. Pierwsza to symulacja (?) detektywa. Druga zaś powinna ucieszyć żeńską część czytelników (symulacja życia nastolatki - randki, szkoła, zakupy itp.).

### • LARA ZOPEROWANA!

Twórcy Tomb Raidera nieco ongiś przeszarżowali z uatrakcyjnianiem Lary, czego efektem (w TR2) był m.in. biust Lary C, przypominający rozmiarami używane w czasie II wojny balony zaporowe. Wywołało to sporo złosliwych komentarzy... Autorzy postanowili więc w TR3 poddać Larę operacji plastycznej. W efekcie obwód Lary w biustie zmniejszył się o ładnych parę centymetrów... Dokonano też kilka innych drobniejszych korekt w jej wyglądzie. Ale bez strachu - Lara nadal jest sexy, czego dowodem jej nowe zdjęcia.



### • PATCH DO SIN-DEMA

Activision wydał patch do niedawno prezentowanego na łamach CDA demo gry Sin. 12-megabajtowa „latka” oprócz poprawienia kilku usterek i polepszenia współpracy z akceleratorami dodaje 2 nowe etapy deathmatchowe. Dodatek ten powinien już wkrótce pojawić się na naszych CD, bez strachu.



## Zupełnie Nowe!

### • POLAK W FALLOUT 2

Dobra nowina - niejaki Łukasz Kawarski wygrał (ex-aequo z pewnym Australijczykiem) konkurs „That's Me in Fallout 2!”, zorganizowany przez Interplay i Black Isle Studios. W efekcie obaj zwycięzcy pojawią się w grze Fallout 2 - tj. pojawią się tam jako postacie kontrolowane przez komputer (NPC). Gratulujemy, Łukaszu! Miło będzie Cię spotkać... Zebys jeszcze mówił tam po polsku... :)

### • CO U SIERRA SPORTS?

Jak zawsze - nowa gra, NASCAR Racing 1999 Edition to kompilacja trzech wcześniejszych gier z tej serii. Zawiera 34 tracki (z tego 12 nowych, nie publikowanych wcześniej), obsługuje akcelerator i zawiera rozbudowaną opcję gry w multiplayerze.

### • CABELA GAME HUNTER 2

Czyli kolejna symulacja polowania, w 3D, rodem z Activision. Zwiedzimy kawał dziewiętnastowiecznych kanadyjskich lasów, a także lasy Colorado, góry w Nowym Meksyku oraz afrykańskie pustynie. 16 rodzajów broni (łącznie z bronią wykorzystywaną przez anty-terrorystów, czyli szybkostrzelnym pistoletem maszynowym, sztucerami, karabinami, rewolwerami magnum, lukami itp.). Naszym łupem może paść 18 rodzajów zwierząt w kilku różnych odmianach polowań.

### • CZOLGISCI DO BOJU!

Czolg i II wojna światowa - to wdzięczny i często ostatnio eksploatowany temat. Kolejną grą rozgrywaną w tych realiach jest psychosisowska Panzer Elite. Akcja dzieje się w latach 1942-1944, w zachodniej Europie i Afryce. Do dyspozycji mamy m.in. 22 czolgi (Niemcy: Pill i PIV - różne wersje, Pantery, Tygrysy), Amerykanie - kilka modeli Shermanów i niszczycieli czołgów M10, choć na polu walki spotykamy też mnóstwo innego sprzętu (często z możliwością wykorzystania) oraz piechotę. Autorzy chwalią się, że nie tylko odtworzyli najwierniej jak można reakcje i zachowanie się czołgów, ale nawet zadbał o takie drobiazgi, jak np. możliwość wjechania do lasu (nareszcie będą to pojedyncze drzewa, a nie otekturowane kanciaste pudła!). Of course warto więc mieć akcelerator, porządne Pentium i 32 Mb Ram. Gra oferuje kampanie, pojedyncze misje oraz tryb natychmiastowej walki (instant action). W sumie ma tam być niemalże 100 zadań do wykonania.



### • SHIKEN TAKESHI

To dzieło DreamStone w konwencji TPP (naturalnie w 3D) jest grą z kanonu epigowej mangi-anime (a może odwrotnie?). Opowiada ona historię pewnego chłopca, który odkrywa u siebie dziwne, nadnaturalne zdolności. Wspaniała grafika i muzyka to atuty Shiken Takeshi. Aby jednak móc się nimi napawać, trzeba mieć co najmniej P-166 MMX, 32 Mb Ram, akcelerator z 4 Mb i CDx8, zaś sugerowany konfig to P2-300, 64 Mb i coś w rodzaju Voodoo2. Co za czasy...

# Nowe dziesięciolecie

**R**ok 1999 przyjdzie zwykłym ludziom powitać okrzykami radości, składaniem życzeń, świeżymi postanowieniami na nowy rok, a wszystkim tym przyjemnościom wtórować będą dźwięki wystrzeliwanych korków od szampa. Gracze natomiast będą mieli jeszcze jeden poważny powód do radości - na początku 1999 roku na półkach sklepowych pojawią się ma Interstate '82, czyli druga część przebojowej samochodówko-strzelanki Interstate '76.

JASPIN

Jeśli przypadła wam do gustu pierwsza część tej całkiem oryginalnej moim zdaniem gry, możecie być pewni, iż druga zapowiada się na jeszcze bardziej grywalną, po brzegi zapelnioną akcją oraz przede wszystkim tchnącą niepowtarzalnym klimatem minionych już dekad. „Dwójka” rozgrywać się będzie w kolejnym dziesięcioleciu rewolucyjnych lat osiemdziesiątych, które jak wiemy z doświadczenia, nie należały do najspokojniejszych. Kontynuowana będzie tradycja oraz sposób grania, tak więc znowu przyjdzie nam wsiąść do przeobionego na wóz pancerny,



bogaty w interesujący arsenał, tradycyjnego osobowego samochodziku i udać się w podróż po niebezpiecznych szosach, autostradach i polnych drogach, likwidując po drodze nieco złych, nieuprzejmych panów.

Otoczenie, które przyjdzie nam zwiedzać położone będzie bardzo bliźutko miasta hazardu i



rozputy, do którego największy i najliczniejszy motłoch przybywa w celu zdobycia łatwej, złotej fortuny - czyli Las Vegas. Jak widać, celów do likwidacji i elementów, z których trzeba będzie oczyścić teren nie zabraknie, tak samo zresztą jak i

przez muzykę nowej fali, która jak twierdzą twórcy, brzmieć ma okrutnie i przerażająco. Trudno się zresztą dziwić: lata osiemdziesiąte zapelnione były ludźmi z okropnym uczesaniem, rwane w połowie drogi mosty - to tylko niektóre z miejsc, w których przyjdzie graczowi manewrować swym czterokołowym rumakiem. Jakby jeszcze tych atrakcji było mało, multiplay także nie zdołał skryć się przed generalnym remontem, w związku z czym podczas przyłączania się i odłączania od zabawy poszczególnych amatorów gry sieciowej, dana misja nie będzie przerwana, a pozostali aktywni użytkownicy będą mogli spokojnie kontynuować zabawę.



MTV oraz słodziutką muzyką z syntetyzatorów, którą można zaliczyć do cukierkowego disco.

W takim właśnie klimacie znajdzie się gracz zabawiający się Interstate '82, który oprócz „duchowych” innowacji, będzie mógł pochwalić się czysto techniczną renowacją. Udoskonalona trójwymiarowa grafika, mgła, realistyczne światła, deszcz, efektowne animacje - wszystkie te elementy doskonale znamy, jednak z pewnością miło będzie je zobaczyć w drugiej części jednej z najbardziej ulubionych gier (przynajmniej jeśli chodzi o mnie).

W rodzajach misji także nastąpią pewne nieodwracalne, lecz działające na korzyść zabawy, zmiany. Nadal trzeba będzie jeździć po okolicy

swym uzbrojonym po zęby wehikulem, załatwiać różne, bynajmniej nie o charakterze biurowym, sprawy i wypełniać kolejne, coraz to trudniejsze misje, których treść złoży się w interesującą fabulę. Unikalność każdej misji ma być podkreślona lokacją, w której będzie się ona rozgrywać: miasta, miścinki, podziemne tunele, niebezpieczne skalne alkozy, obrzeża miejscowości czy też ze-

**Interstate '82**  
Activision



# Abe na topie



**A**be, nasz niezbyt przystojny bohater dopiero co rozpakował walizki i podlat uschnięte kwiatki, gdy znowu okazało się, że hędzie musiał pomóc swoim nierozgarniętym pohratymcom. Jeżeli niezbyt kojarzycie sobie tego osobnika, to przypominam, że kilka miesięcy temu Abe ratował z opresji uwiecznionych Muddokonów, którzy to zli Glukkonowie postanowili wykorzystać jako... tanie hamburgery w ich sieci fast food - McGlukki's.

## CZARNY IWAN

Plan ów spelzał na panewce, ponieważ Abe uwolnił przyjaciół i wyprowadził ich z kraju Glukkonów, a mówiąc między nami, to my musieliśmy ich uwolnić, wysilając nie tylko nadgarstek na joyu, ale i szare komórki. Świat jest jednak mały, gracze napałeni, a faceci z GT Interactive widząc morze gotówki, którą produkuje Abe - chętni do pra-

cy nad kolejną wersją przygód. Czy to oznacza następcę Abe's Oddyssey, czyli Abe II!? - niekoniecznie... Tak naprawdę, druga część gry pojawi się dopiero gdzieś pod koniec tysiąclecia i będzie się nazywać Munch Oddyssey. Jeżeli zastanawiacie się teraz, czy Abe's Exoddus jest więc tylko na szybko skleconą grą dla nabicia kasy, to możecie już zarzucić tę ponurą spekulację. Giera, mimo że nie oferuje nowych fajerek graficznych, gwarantuje jednak zupełnie nowe przygody, nowych przeciwników (w sumie ma ich być około 15 rodzajów - np. obrzydliwe Sligsy czy paskudne Paramitesy), a przede wszystkim zupełnie nową historię!

Jak poprzednio, graczy zachwyci niesamowita stylizacja lokacji, dopracowane postacie bohaterów, soczysty humor, który sączy się z gry i oczywiście całe tony zagadek, nad którymi będziecie główkować przez wiele godzin. Przygody Abe to nie tylko platformówka. Zabawa przypomina raczej Lemmingi w połączeniu z Pandemonium. Znowu będziecie musieli wystrzegać się pułapek i przeciwników, by uratować jak najwięcej Muddokonów. Co tym razem się stało? Glukkonowie po-



porażce ich nowego zestawu McMuddok - (jak wiemy, zabrakło mięsa) zainteresowali się branżą alkoholową, która jak wiadomo przynosi olbrzymie zyski. Do wyrobu napojów wysokowych użyli kości wygrzebanych ze świętego cmentarzyska Muddoków. Nikt by nie miał nawet o to do nich pretensji, gdyby nie to, że do ekshumacji trupków zagonili bezbronnym Muddoków, na dodatek ich oślepiwszy. Tego już Abe



zdzierżyć nie mógł. Po wielu trudach dotarł do swoich pobratymców, którzy... z rozpacy chyba upili się destylatem z kości swoich przodków. Trzeba więc wyprowadzić skacowanych przyjaciół z cmentarzyska, tak by Glukkonowie nie zorientowali się, że znowu ktoś im psuje interesy.



Mały Abe będzie miał lapy pełne roboty, tym bardziej, że jego pobratymcy to raczej niesforne zgraja łobuzów. Dla gracza oznacza to urwanie głowy z pilnowaniem gromadki, ale przecież to wyzwanie zmusza nas do gry!). W tej chwili trudno jeszcze powiedzieć, czy cały

ten galimatias będzie graczom się podobał, tym bardziej, że Abe's Exoddus tak niepokojąco wspiera się na sukcesie swego poprzednika. Może właśnie dlatego stanie się popularny? Najlepiej sprawdźcie sami!



Oddworld: Abe's Exoddus  
GT Interactive

## Zupełnie Nowe!

### • PSYGNOSIS NIE UMARŁO!

Wbrew różnego rodzaju plotkom, krążącym po „branży”, firma Psygnosis nie tylko nie przestała istnieć, ale nawet szykuje kilka fajnych gier. Co prawda ubyłoby z niej sporo osób - ale już wkrótce ujrzemy tak zapowiadane Drakana, jak i Metal Fatigue.

### • KOMPUTEROWY PAINTBALL

Miłośników zabawy w strzelanego za pomocą wiatrówek na kapsułki z farbą zainteresuje niewątpliwie Sheridan's Extreme PaintBrawl. Będzie to komputerowy paintball z bardzo rozbudowaną opcją gry w multiplayerze (co chyba oczywiste).

### • NOWE GIERY TOPWARE

Earth 2150: Escape from the Blue Planet to sequel popularnego także w Polsce RTSa firmy Topware (Earth 2140). Tym razem wszystko jest w 3D, mamy pory doby, zmienną pogodę; możemy konstruować mosty i struktury... podziemne. Ponadto 3 rasy, zróżnicowane struktury i jednostki, „pause commander mode”; możemy też ustawiać nasze jednostki w formacje. No i naturalnie multiplayer. To nie koniec. TopWare przygotowuje też rychłe premiery gier: Gorky 17 (RPG + przygodówka + rozgrywana w turach walka) - też w 3D. Ostatnią z omawianych produkcji jest Devastator - 3D action game. Wiadomo, że będzie tam około 100 rozmaitych struktur i 60 rodzajów pojazdów.

### • NAPAKOWANE PSYGNOSIS

Lubisz: G-Police, Wipeout XL, Shadow Master, Shipwreckers i Formula 1? Jeśli tak, to rozejrzyj się za najnowszym packiem Psygnosis. Wszystkie te gry, w jednym pudełku, kosztują (nie u nas...) 39,99\$. Hm, całkiem opłacalny interes, prawda? powiedziawszy.

### • COŚ DLA DZIEWCZYN

Firma Purple Moon, która od czasu do czasu wypuszcza produkty dla graczy płci żeńskiej, przygotowała dla dziewczyn coś, co nazywała Rockett's Adventure Maker. W grze można stworzyć... jej bohaterkę (!) - dosłownie składając ją ze zdefiniowanych elementów (ileś tam twarzy, rozmaite fryzury, kolor skóry, najprzeróżniejsze typy figur etc.). Co więcej, można tam także wykreować świat, w którym rozgrywa się akcja. A na koniec - tworzy się przygody. Cóżś można potem wydrukować czy nagrać w formie komiksu. Czyli mówiąc po ludzku - gra umożliwia tworzenie własnego komiksu nawet tym, którzy - jak niżej podpisany - gdy rysują dwie linie równoległe, to one się przecinają. :)

### • KOLEJNY PROCESIK

Tym razem „ścięły się” dwie firmy produkujące karty muzyczne: Creative Labs i Aureal Semiconductor. Ta pierwsza oskarżyła konkurencję o kłamliwe opinie prezentowane w swoich reklamach, dotyczące karty SBLive! I jak zwykle o tym, kto ma rację, zadecyduje sąd.

### • KRYMINALNY DUKE

Jakiś czas temu firma MicroStar wydała kompilację etapów do DN3D, stworzonych przez graczy, zatytułowaną Nuke It. To nie spodobało się GT Interactive, które wytoczyło Micro Starom proces. Sąd przyznał rację twórcom Duke'a, uznając Nuke It za naruszenie ich praw autorskich do tej gry... Oj nie ma szczęścia MicroStar do procesów, nie... (Blizzard też ma do niej jakieś wąty...).





## Całkowicie Nowe!

### • DRACHEN GRYZIE PIACH

Southpeak zrezygnował z wydania (anonsonowanej niedawno w newsach) swej nawałanki fantasy o nazwie Drachen Zor. Powód? Jak zwykle - gra już w fazie tworzenia odstawała od tego, w co obecnie grają ludzie. Wszelako firma wcale nie wyklucza wydania innych tytułów osadzonych w świecie wykreowanym dla potrzeb tej produkcji. Dobre i to...

### • UNREALNE WILKOŁAKI

Jakiś czas temu wspominaliśmy o grze RPG, tworzonej na engine Unrealu. Pracuje nad nią DreamForge. Ciekawostką jest fakt, że wykorzystano w niej system RPG Werewolf: The Apocalypse firmy White Wolf Game. Fabuła opowiada o pewnym osobniku, który odkryje, że... jest wilkołakiem. Przy czym okazuje się, że wilkołaki są postaciami (zasadniczo) pozytywnymi, tyle tylko, że ich ród został skażony przez Zło. Poszukując rozwiązania nasz bohater przemierzy kawał świata (Anglia, Grecja, puszcze Amazonki itp.), obserwując otaczający go świat, tak z FPP, jak i TPP. Premiera (jak dobrze pójdzie) lada dzień.

### • ACTIVISION I PARAMOUNT

Firma Activision zawarła z 10-letnią umowę z Paramount Pictures, dotyczącą praw do tworzenia gier osadzonych w świecie Star Trek. Pierwsza z nich ma bazować na filmie Star Trek: Insurrection.

### • WARZONE 2100

W sumie jest to typowy RTS, pod względem zasad i fabuły nie odbiegający od ogólnie przyjętych w tej kategorii gier standardów. Jak się zdaje, autorzy odpuścili sobie innowacyjność, koncentrując się przede wszystkim na maksymalnym dopieszczeniu grafiki.

### • NASTĘPCA UNREALA

Czyli Unreal 2, będzie tworzony przez firmę Legend Entertainment (naturalnie z błogosławieństwem Epic). Innych danych brak (póki co, póki co...).

### • BG NIE NA DVD

Interplay zrezygnował z planów wydania reedycji Baldur's Gate na płycie DVD. Zdaniem producenta stosunkowo mała ilość ludzi posiadających czytniki DVD i duże koszty tego przedsięwzięcia, nie wróżą by DVD-owa wersja gry mogła przynieść odpowiednie zyski... więc po co to robić?

### • SILENT THREAT

To data-dysk z misjami do Descent Freespace. Ciekawostką jest fakt, że spośród ponad 40 nowych misji zaledwie 15 jest autorstwa twórców gry. Reszta to poziomy stworzone przez graczy (naturalnie te najlepsze z setek jeśli nie tysięcy nadesłanych do firmy leveli). Do tego dojdą dwa nowe statki i nowe typy uzbrojenia.

### • ULTIMA FOR ALL?

Podobnie jak i Quake 3, autorzy Ultimy Ascension zamierzają sprawić, by gra działała także na komputerach nie wyposażonych w akceleratory grafiki. Inicjatywa w sumie cenna - ale jak będzie wyglądał efekt końcowy na nieakcelеровanym... P-166, czy może P-300?

### • TOPWARE W BRANŻY SAMOCHODOWEJ?

Gra Excessive Speed wprowadzi być może znanego polskiego dystrybutora tanich dobrych gier do grona potentatów elektronicznych aut. Będzie 7 różnych modeli samochodów do wyboru, 14

# Apache vs. Havoc!

**A**pache i Havoc to kody identyfikacyjne NATO przyporządkowane dwóm różnym śmigłowcom. Pierwszym z nich jest ukochany obiekt twórców komputerowych symulacji tego typu - i to już od czasów Commodore 64 i jego Tomahawk: amerykański AH-64; drugi zaś to dzieło rąk (o umysłach w obliczu nasilonego szpiegostwa przemysłowego na wszelki wypadek wolę nie wspominać) konstruktorów z drugiej strony Żelaznej Kurtyny - rosyjski Mi-28H Havoc. Różni je w zasadzie wszystko. Wszystko oprócz ogólnego zamysłu i przeznaczenia: zwalczania sił przeciwnika i czynnego wspierania własnych. Który z nich jednak sprawdza się w tych rolach lepiej? Hm, to skądinąd mogłaby być interesująca dyskusja, jednak... czy w ogóle miałaby ona sens? Przecież już niedługo na pytanie będziemy w stanie odpowiedzieć sobie sami! A to za sprawą prac Razorworks i ich wyjątkowego dziecka: gry symulującej obydwa typy tych „ważek” (co zresztą przejawia się już w tytule): Apache Havoc!

GEM.INI

Jak to - mimowolnie wyrwie niejednemu zaskoczonemu miłośnikowi symulacji - jak to, dwa typy naraz? Przecież to musi prowadzić do stosowania uproszczeń! W tym nie ma sensu! I - oczywiście - będą mieć oni rację. Tyle tylko w tym akurat przypadku ta sprawdzająca się na ogół teza nie znajdzie potwierdzenia: model lotu każdego z nich bowiem jest... no, najkrócej mówiąc: wyjątkowo rzeczywisty. Nie może być inaczej: tego wymagają założenia gry. Ale - może w porządku. Zakończmy kwestię lotu. Otóż - jak wynika z zapowiedzi twórców (a ponieważ i własnych



doświadczeń wyniesionych z gry - choć z oczywistych względów nie jestem w stanie odnieść ich do oryginału :)) śmigłowce cechować się mają rzeczywistą awioniką, co w połączeniu z występowaniem zawirowań i turbulencji (nie wspominając o „banalnym” wietrze) ma dawać pełne złudzenie autentycznego lotu. Autentyczność tę pogłębiać zaś mają jeszcze...

Hm, no i od czego tu zacząć? Autentycznie bowiem prezentuje się w Apache Havoc wszystko. Dokładnie wszystko! Poczynając od wyglądu kokpitu naszych „bohaterów” (i nie myślę tu jedynie o układzie i działaniu przyrządów pokładowych - w Havoc nawet informacje pod „zegarami” są pisane cyrylicą!), przez nieprawdopodobnie uszczegółowienie trójwymiarowego modelu śmigłowców, wygląd pozostałych obiektów 3D, po ukształtowanie terenu, nad którym przyjdzie się nam przelatywać - to wszystko, przy odrobinie dobrej woli, może uchodzić za rzeczywistość! Ha, niewiarygodne, nieprawda? A jednak... wdajmy się w szczegóły.

Kokpit Apache i Havoc oglądany może być w jednej z 30 odmian perspektywy lub - jakżeby inaczej - stosując funkcję kokpitu wirtualnego (dlaśność o szczegóły jest porażająca: wykorzystywane są nawet... wycieraczki powierzchni osłony, co zresztą jest niezbędne: paskudnie rozmazujący się na szybie deszcz i śnieg - efekty dynamicznie zmieniającej się pogody - poważnie ograniczają widoczność). Kwestia kolejna: wygląd



„ważek”. To również temat na osobną opowieść - są po prostu niesamowite (Havoc jest cudowny!). Tekstury, jakimi pokryte są siatki, zawierają nawet znaczniaki „killsów”! A jednak to nie w tym spoczywa wyjątkowość Apache Havoc - zwykle bowiem „swoje własne” pojazdy wyglądają świetnie, pozostałe zaś - znacznie gorzej. Tutaj zaś wszystkie (powtórzę: wszystkie!) obiekty ruchome w grze prezentują się równie dobrze jak nasi bohaterowie (obracanie się luf M163 Vulcan, czy wygląd obwieszonych bronią Mi-17... ech!). Komputerowe AI również imponuje: zdarzało się, że zawisałem nad pasem, z którego startowały akurat dwa myśliwce (grałem w beta-wersję). Bo i jest na co patrzeć - efekt iście filmowy: najpierw koluje prowadzący, następnie jego skrzydłowy, rozbrzmiewa ryk dopalaczy, obydwa równocześnie nabierają prędkości i wreszcie równiutko odrywają się od pasa... Ekstaza; każdy działa według własnego planu!

I wreszcie ostatnia, lecz bezspornie najważniejsza cecha Apache Havoc: wygląd terenu. No cóż - to muszą posypać się superlatywy: rzeźba terenu jest po prostu rzeczywista - poprzecinane dolinami rzek góry, głębokie kaniony (w których - korzystając z radarowej niewidzialności - można się skutecznie zataić), wielkie pola lasów, czy - bliżej może cywilizacji - miasta, lotniska, mosty (jak też pięknie się one stopniowo rozciągają) - brak mi słów; to trzeba zobaczyć samemu! Dość powiedzieć, że powierzchnia wody jest animowana (i prezentuje się lepiej niż w Q2). Niestety nieco gorzej prezentuje się las - to niestety zaledwie bryła „zamaskowana” na brzegach kilkoma drzewkami... Cóż jednak począć - dopóki nie pojawią się akceleratory graficzne jakiejś czwartej generacji...

No i pięknie. To jednak jedynie oprawa. Co zaś z treścią? Ano, spójrzmy. Dynamiczna kampania - nic dwa razy nie zdarza się tak samo. Pozwól sobie jednak pozostawić to bez komentarzy, gdyż... no cóż - wersja, w którą miałem okazję pograć umożliwiała jedynie „free flight”. Cztery ogromne teatry wojenne (mniej dane było latać nad Kubą i Tajlandią). Co najlepsze: dynamiczna kampania również w trybie multiplayer (serial, modem, LAN, Internet) - to bowiem on, jak sądzę, stanie się głównym atutem Apache Havoc! Już to sobie wyobrażam - dziesiątki śmigłowców z gwiazdami na statecznikach „przyjaź-



nie” wymieniających kierowane ciepłnie niespodzianki! Istna arena!

Cóż można dodać? Rewelacyjny zamysł, fantastyczne wykonanie w połączeniu z przesadną wręcz dbałością o szczegóły (jak bowiem inaczej niż przesadą nazwać efekt podnoszenia się łopaty wirnika przy jego rozruchu?), wreszcie dwa modele lotu: rzeczywisty i zabawowy (ten drugi to trochę jak samolot: spokojnie wykonuje się pętlę; w pierwszym natomiast...



no, w sumie też można, jednak próba taka i wiążąca się z nią utrata siły nośnej przez wirnik mści się straszliwie ;) - głośno krzyczą, że to będzie przebój. Już przecież w chwili obecnej Apache Havoc jest jedną z najlepiej zapowiadających się gier ostatnich miesięcy! A jeśli twórcom uda się dorównać ambicjom - ho, ho! Słowem: bezspornie warto na nią czekać!

**Apache Havoc**  
**Razorworks**



## Zupełnie Nowe!

odmiennych tras dla autek uzbrojonych w 17 wymyślnych rodzajów broni. Gra reklamowana jest radosnym hasłem: „Jesteś tutaj po to, aby wygrać i nic nie może cię zatrzymać”. Nie zdziwi pewnie nikogo informacja, że przeciwnicy będą mogli wykończyć gracza wedle takich samych zasad (to znaczy jedyną zasadą jest brak zasad?). Kiedy Excessive Speed pojawi się w sprzedaży? Wkrótce.

### •PROPHECY GOLD

Wing Commander doczekał się wersji „gold”. Zawiera ona dodatkowo add-on Spec Ops z nowymi misjami. Całość zajmuje 4 CD i zawiera około 100 misji. •Gry - 1999

### ZIEMIA 10 LAT PÓŹNIEJ

„Earth 2150: escape from the blue planet” ma być w założeniach kontynuacją gry Earth 2140, która była hitem rynkowym firmy TopWare Interactive w roku 1997 i 1998. Drugą część zaprojektowano jako strategię czasu rzeczywistego, chociaż



podobno nowatorskie rozwiązania zastosowane w realizacji czynią z niej bardziej grę strategiczną niż taktyczną, w przeciwieństwie do większości tytułów. Jak łatwo się domyślić - terenem zmagania będzie nasza planeta Ziemia w roku 2150. W wyniku zastosowania nowych, potężnych rodzajów broni w wojnie Ziemia wypadła z orbity i zmierza ku Słońcu. Trzeba teraz uwijać się, żeby zbudować jakieś stacje kosmiczne zdolne do zabrania ludzi z ginącego świata. Surowców do budowy brakuje, a chętni czekają za każdym rogiem. Musimy walczyć. Arsenal zapowiada się bogato: będzie można użyć w walce czołgów, dział jonowych, plazmowych, ultradźwiękowych i elektrycznych, laserów oraz śmigłowców szturmowych i broni atomowej (amunicja będzie jednak limitowana, więc strzelaczkę należy z rozumą). Cała gama pojazdów, jednostek (ponad 120 możliwych wynalazków na stronę) i bardzo ciekawe warunki pogodowe na pewno sprawiają, że rozgrywka stanie się prawdziwą przyjemnością.

Warto jeszcze dodać, że AI przeciwnika zostało znacznie poprawione w stosunku do pierwszej części gry (na przykład w obliczu przeważających sił wroga jednostki wycofują się).



Na koniec parę ciekawostek. Earth 2150 to gra w całości polska (tworzą ją ludzie z Krakowa, ci sami, którzy zrobili Earth 2140).

Wedle optymistycznych założeń wydawców, czyli firmy TopWare, gra trafi do sklepów jeszcze w pierwszym kwartale tego roku. Czekamy niecierpliwie, a w następnym CDA opublikujemy wywiad z twórcami tej gry.



## Zupełnie Nowe!

## POPULOUS SHOW

IPS CG - polski wyłączny dystrybutor znakomitego god sima Populous: The Beginning (który opisaliśmy na łamach CD-Action miesiąc temu) kolejny raz udowodnił, że sprzedaż gier komputerowych nie przekłada się tylko na wskaźniki ekonomiczne. Firma



znana z zamilowania do zabawy (czy pamiętacie jeszcze ten show z Dungeon Keeper?) znowu dała o sobie znać i to ponownie w iście teatralnym stylu.



Populous Party, impreza łącząca w sobie elementy magii, czarów i obrzędów szamańskich, była faktyczną inauguracją kolejnej edycji Populousa na polskim rynku. Party lansowało hasło: „obudź w sobie dzikie instynkty”. Na pewno sama gra, która dała okazję do świętowania, bardzo ułatwia realizację zachęty skierowanej do graczy. Wielu uczestników spotkania tak bardzo wzięło ją sobie do serca, że porzucili nawet codzienne stroje na rzecz pierwotnych okryć ciała i głowy. Trzeba przyznać, że szczególnie piękna prezentowała się bardzo efektywnie, co widać wyraźnie na fotografiach.

W programie przewidziano pokaz Populousa na specjalnym olbrzymim ekranie, konkursy utrzymane w klimacie gry, towarzystwo VIP-ów z branży oraz wiele niespodzianek (na przykład osobiste odwiedziny żywej szmanki).

Choć od samej imprezy minęły już z górą cztery tygodnie (party miało miejsce 24 listopada w Klubie Muzycznym Stereo w Warszawie) atmosfera święta ciągle nie opada. Gra zdobyła sobie wielu zwolenników i (jak twierdzą dystrybutorzy) nadal sprzedaje się doskonale.



## Najlepsza RPG?

**W**iele razy słyszeliśmy już słowa, którymi wita nas witryna BioWare, a ściślej ich najnowszej produkcji - Baldur's Gate. Oczywiście jest to największa, najlepsza i najciekawsza komputerowa RPG. Dodajmy, że do czasu pojawienia się nowszej, większej itp. Niemniej jednak w chwili obecnej stwierdzenie to jest jak najbardziej prawdziwe.

## LORD Y

Baldur's Gate spełnia większość marzeń tych, którym podobano się Diablo, ale odczuwali pewien niedosyt. Przede wszystkim koniec z graniem sa-

profesjach i umiejętnościach. Atrakcyjnych cech jest o wiele więcej, ale zanim do nich przejdziemy, najpierw kilka słów natury ogólnej.

Otóż Baldur's Gate, jak wszystkie RPG firmowane przez Interplay, jest oparte na systemie Advanced Dungeons and Dragons (drugiej edycji), skąd za-



motnie. Teraz możemy skompletować drużynę składającą się z sześciu osób (łącznie z postacią gracza) o różnych

czepnięte zostały wszystkie zasady dotyczące broni, czarów i mechaniki gry. Niestety jednak (w tym momencie wyciąłem dobre kilka linii wściekłych, jadowitych i ociekających toczoną z ust pianą epitetów pod adresem twórców tego trendu), jak we wszystkich nowych RPG, walka toczy się w czasie rzeczywistym, który być może ma sens w Quake czy



ci na raz. Człowiekowi idzie to trochę gorzej i na dodatek sprowadza grę do rangi zręcznościówki (bleee). Powyższym radosnym akcentem zakończmy wyżywianie się na biednych twórcach, po czym chowamy kije, wyjmujemy marchewki i przechodzimy do pochwał.

Tych na szczęście jest znacznie więcej. Jak już napisałem, przede wszystkim wreszcie jest klasyczna drużyna. Po wszystkich „Daggerfallach”, „Dia-



nawet w Diablo, ale spróbujcie kontrolować sześciuosobową drużynę, w której jednocześnie ranger strzela z łuku, starając się trzymać z daleka od walki, czarodziej usiłuje rzucać czary na przeciwnika, kleryk - tzw. „healer” (czar leczący - ang. heal) na walczących wojowników, a wojownicy kłepią mieczami i resztą akcesoriów bandę ogrów. Komputer kontrolujący ogry spokojnie radzi sobie z prowadzeniem sześciu posta-

blach”, „Falloutach” itp. zaczęło mi jej brakować, a sytuację ratował wyłącznie Might&Magic VI. W Baldur's Gate oprócz tego, że w ogóle można jakąś drużynę skompletować, wreszcie zyskała ona jakąś autonomię. Dotychczas w grach „drużynowych” to gracz decydował o wszystkim, a postacie grzechy nie go słuchały. Nie spierały się także między sobą, pomimo tak różnych zestawień, jak paladyn i nekromanta czy elf i krasno-







lud. W Baldur's Gate postacie marudzą, kłócą się między sobą, a nawet w przypadku większych animozji mogą się nawzajem pobić. Poza tym wreszcie istotną jest również cecha, która w większości poprzednich gier dodawana była wyłącznie dla ozdoby, czyli charakter. Dotąd pamiętam, jak w drugiej bodajże części Eye of the Beholder tworzyłem groźnego maga, którego obdarzyłem charakterem chaotycznym złym (gramatycznie brzmi to dziwnie, ale tak właśnie się nazywa - chaotic evil). Później ów mag, przymuszony scenariuszem, który czegoś takiego nie przewidział, radośnie służył dobru i co najciekawsze otrzymywał za to punk-

między miastem Baldur's Gate a królestwem Amn. Do wykonania będzie ponad sto „questów”, zarówno tych pomagających rozwiązać główny wątek, jak i niezależnych - pozwalających na zdobycie doświadczenia, pieniędzy i oczywiście dodatkową rozrywkę. W trakcie wykonywania zadań zwiedzimy ponad trzy i pół tysiąca pełnoekranowych scenarii pięknie (to słowo zostało użyte nieprzypadkowo, choć i tak nie oddaje doskonałości graficznej Baldur's Gate) wyrenderowanych w 65 tysiącach kolorów. Dodajmy, że są to jedynie lokacje zewnętrzne, a domy, karczmy, zamki itp. niekiedy wielopiętrowe, to kolejnych kilka tysięcy

będzie innego wyjścia. Generalnie jest to doskonale rozwiązane dla wszystkich leniwców oraz posiadaczy wolnych czytelników CD (podpadam pod oba kryteria :-).

W chwili obecnej gra jest już na ukończeniu (tzn. jest skończona, ale autorzy urządzają „pluskwostranie” tzn. wyłapują i usuwają bugi) i ukaże się na

rozumieć, a questy wykonywały się „same”, niejako przypadkiem, bo i tak większość z nich polegała na wyróżnieniu wszystkiego, co się rusza (bez skojarzeń :-). Tutaj musimy uważać na każde wypowiedziane zdanie (niestety nasz wpływ na wypowiedzi jest niewielki - możemy jedynie wybrać jedną z trzech przygotowanych), gdyż może ono wpływać w przyszłości na



święta (z uwagi na cykl wydawniczy, kiedy pismo będzie w sprzedaży, prawdopodobnie pojawi się już i gra). Polska premiera zapowiadana jest na koniec stycznia, gdyż dystrybutor (CD-Projekt) postanowił całkowicie spolszczyć grę. Jest to doskonała wiadomość dla większości graczy, gdyż angielski stosowany w programie jest dość trudny, a przyswojenie sobie tekstów jest dużo bardziej istotne niż np. w takim Diablo, gdzie nie trzeba było nic

ogólny rozwój fabuły. Ja osobiście uciemię, gdyż wolalbym (ze względu na klimat, który czesto ginie w tłumaczeniach) angielską wersję, a pewnie nie będzie jej można kupić w Polsce, ale cóż - ogólnie jestem „niedziśnieszny” i lubię marudzić, a poza tym na szczęście (?) jestem w mniejszości i polscy gracze nie będą mieli sztucznie utrudnionej (przez barierę językową) zabawy. Zastanawia



ty doświadczenia w tej samej ilości, co współpracujący z nim w tym zbożnym celu palladyn :-).

Jeśli grając w fabularne RPG, napotkaliśmy MG nie odbierającego bohatera PD za grę niezgodną z charakterem, zrezygnowalibyśmy z gry u niego, a sam w życiu bym graczom czegoś takiego nie popuścił. Niestety jednak twórcy gier komputerowych uznali, że celem fabuły musi być co najmniej ratowanie świata, a już z pewnością wypełnienie jakiegoś ogromnego zła (tak na marginesie dedykuję powyższe „geniuszom”, którzy z miną autorytetów głoszą brednie o szerzeniu satanizmu i przemocy przez RPG). Baldur's Gate pozwala nam na dowolne (w ramach scenariusza) postępowanie. Fabuła nie jest liniowa, a rozwiązanie (oraz prowadzące do niego wydarzenia) zależą będzie od tego, jaką drogę wybierze gracz.

Fabuła bazuje na oryginalnej kampanii z Forgotten Realms (dodatek do AD&D) i toczy się wokół konfliktu handlowego

cy ekranów. Skoro już wymieniam liczby, warto wymienić całą oczekującą na gracza rekwiizytornię: ponad pięćset typów potworów, sześć ras, osiem podstawowych profesji, ponad sto czarów... A wszystko to na pięciu płytach CD z możliwością (uwaga) zainstalowania całości na HDD (około 2 GB, gdyż niektóre rzeczy powtarzają się na kilku kompaktach w celu uniknięcia „zonglerki”). Cóż - 2 giga ciężko wygospodarować, ale dopóki nie rozstanę się z moim ulubionym, wysłużonym CD x4, chyba nie



mnie jedynie, jak będzie to wyglądać podczas gry przez Internet.

Cóż - pozostaje nam czekanie i pisanie listów do Mikołaja, a być może Baldur's Gate wkrótce znajdzie się na naszych komputerach i będziemy mogli dokładnie zweryfikować powyższe, a przy tym doskonale się bawić przez naprawdę długi czas.

**Baldur's Gate**  
**BioWare/Interplay**

## Zupełnie Nowe!

### OSTRE GIERCOWANIE

22 listopada 98 w poznańskim klubie JAMA odbyły się drugie Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych. Sporych rozmiarów czerwony budynek, do którego dotarliśmy mimo potężnego



mrozu, okazał się prawdziwą jaskinią gier, gdzie kilkuset fanatyków, niczym średniowieczni rycerze, toczyło ze sobą krwawe pojedynki. Impreza okazała się strzałem w dziesiątkę, a zainteresowanie mistrzostwami przerosło najśmielsze oczekiwania organizatorów. Przez osiem godzin najlepsi gracze z całej Polski zmagali się w pięciu turniejach o tytuł Mistrza Polski. Można było wystartować w TEKNIENIE 3, GRAD TURISMO, ISS 98, MORTAL KOMBAT 4, QUAKE 2, STARCRAFT. Dla zwycięzców przewidziano bardzo cenne nagrody (m.in. telewizor, sprzęt hi-fi, rower górski, konsole PSX i N64). Turnieje na konsolach PSX zostały rozegrane na specjalnych stanowiskach wyposażonych w monitory 21 i 29 cali, natomiast finisy można było obserwować na potężnym telebimie o przekątnej 6 metrów (!) i przy nagłośnieniu najnowszej klasy sprzętem dyskotekowym Digital Dolby Surround.



Turnieje w sieciach PC opierały się na jednostkach klasy PIII i dopalaczach grafiki 3D. Oprócz tego w trakcie zawodów, można było wziąć udział w kilku konkursach i losowaniach nagród, spróbować swych sił w najnowszych światowych grach. Fani F1 mogli zasiąść za kierownicą prawdziwych bolidów Formuły i wziąć udział w turnieju specjalnym. Z kolei Red Bull zapraszał do spróbowania swych sił w nieśmiertelnym Wipeout 2097 (Czarny lwan uplasował się na wysokiej pozycji w końcu tabeli). Dla miłośników koszykówki zorganizowano turniej TOTAL NBA sponsorowany przez drużynę koszykówki kobiet „QUAY Poznań” (mówię Wam, takie dwumetrowe babki, to jest dopiero coś!). Dla ludzi o słabszych nerwach i serduszkach pozostawały ciche i spokojne stanowiska z dostępem do Internetu. Ogólnie było naprawdę cool a publiczność świetnie się bawiła. Jedyny mankament Mistrzostw, to mało wydajna wentylacja. Z braku siekier, wieszaliśmy w powietrzu CD Action!





# Powerslide

Mad Max rulez!!!

Bzika na punkcie samochodów mieć można, a nawet trzeba. Tyle tylko, że zazwyczaj nie idzie to w parze z posiadaniem wymarzonej cztery kółek tuteż siedmiu żyć i gumowych barier (lub drzew, jeśli ktoś ma jeszcze dodatkowo zacięcie ekologiczne), by pozbyć się obaw o zezłomowanie pupila przy pierwszej „drobnej” pomyłce. Można by jeszcze powiedzieć coś o ewentualnych uszkodzeniach wśród osób postronnych, ale po co się dobijać... Na szczęście, dzięki magicznym blaszanym skrzynkom można się powyżywać bez obaw o poniesienie trwałych uszkodzeń - no, może poza pogorszeniem się wzroku.

## MCDRIVE

**A** tytuł, nad którym spędziłem parę ostatnich dni, jest wręcz do popołowania swoim pierwotnym instynktom idealny. I to pomimo, iż na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, że ma się do czynienia z jedną z wielu zręcznościówek tylko mimochodem zahaczających o temat palonej gumy i warczących silników znajdujących się w



środoowisku przypominającym nasze. Bez owijania w

bawelnę: wrażenia tuż po instalacji przywodzą na myśl jakąś zakreconą rozwalankę-bez-rozwalania, czyli temat tak odległy od realizmu, jak to tylko możliwe. Niektórych wprowadzie takie klimaty rajcują, ale że nie zanosilo się przy okazji na „oglądanie przypadkowych przechodniów”, jak w Carmageddonie, mimo wszystko nie byłaby to grupa zbyt wielka. Tyle tylko, że jak głosi ludowa mądrość, pozory często mylą, choć w tym akurat przypadku nie tyle myliły, co nie powiedziały wszystkiego... Image zręcznościowego ścigania to bowiem tylko jedna strona medalu, a prócz tego jest jeszcze druga, równie ważna, czyli stojący u podstaw świat. Nie chodzi przy tym o wizję postnuklearnych pustyń (choć akurat legenda mówi tylko o jakiejś katastrofie ekologicznej), a o wszystko co wiąże się z zachowaniami walczących na ekranie bolidów. Tutaj bowiem mamy - uwaga, uwaga, czapki z głów, werble i te sprawy - pełen realizm! Tak tak, to nie pomyłka, skoro napisałem „pełen realizm”, to rzeczywiście mamy z nim do czynienia!!! Co nie znaczy, że powstała hybryda jest jakimś dziwnym mutantem, owocem nieudanego eksperymentu połączenia Grand Prix Legends, Death Rally i Motorhead. Owszem, jak ktoś ma zapędy tropicielskie, to śladów się dopatry, ale jeśli stwierdzi, że jest to połączenie nieudane, to wszem i wobec wyzywam go na pojedynek w kółku i krzyżku!

Może trochę się zapędziłem, ale autentycznie w Powerslide mamy do czynienia z realizmem prowadzenia przypominającym Grand Prix

(choć oczywiście, ze względu na napęd na cztery koła, bolidy są tutaj znacznie mniej wymagające),

uczuciem szybkości znanym z Motorheada (połączonym z równie pięknie wyglądającymi planszami oraz absolutną płynnością na rozsądnym sprzęcie - praktycznie można przyjąć, że na minimalnym sprzęcie z VooDoo 1 gra się



zupełnie bezproblemowo, bo na P200MMX płynność jest nienaganna) oraz ostrą walką rodem z Death Rally (choć nie

ma tu mowy o uszkodzeniach czy broni). I żeby nie było niedomówień - nie jest to numer kwietniowy, a ja nie zamierzam zakończyć artykułu słowami Prima Aprilis... Po prostu ktoś (konkretniej Australijczyk z RatBag) spróbował te odmienne światy ze sobą połączyć i wyszło im to prawdę powiedziawszy perfekcyjnie.

Bardziej szczegółowe rozważania zaczynajmy może, dla odmiany po występie sugerującym zręcznościowy charakter, od realizmu. Wspominałem wprowadzie o Grand Prix Legends, ale ze względu na rodzaj napędu lepszy byłby Colin McRae. Jeśli ktoś sobie ostatnimi czasy w niego pogrywał, to wszystkie wyniesione z tego nawyki (no może prawie, bo nie trzeba się obawiać o uszkodzenia, których po prostu brak będą w Powerslide jak najbardziej na miejscu. Wprowadzie mamy tutaj bezpośrednią walkę z innymi uczestnikami Championshipu, czego brakowało w Colinie, ale zachowanie się bolidu jest praktycznie identyczne! Jedyna poważniejsza różnica, bo brak ustawienia setupu i wirtualnego kokpitu, ale to w końcu jednak nieco inne tytuły... Natomiast poślizgów, jazdy bokiem czy hopków jest w Powerslide nawet więcej!

Podobne hasło, czyli „równie dobrze, ale więcej!” można użyć do opisanie różnic przy wzięciu za punkt odniesienia Death Rally. Wprowadzie bowiem broni tutaj nie uświadczysz, ale przecież to nie tylko miny wpływają na podgrzanie atmosfery, równie rajcujące może być „delikatne” puknięcie w delikwenta, po którym koziołkując wypada z trasy. A przy tak wielkim nacisku położonym na realizm prowadzenia efekty są wręcz niewiarygodne! Dalszemu podgrzewaniu atmosfery służą także porządna inteligencja komputerowych kierowców. Twórcy chwalać się, że przy jej kreowaniu wykorzystano zarówno sieci neuronowe jak i algorytmy genetyczne (ciekawe do jakich mutacji może to doprowadzić...), a obecnie są to chyba najmodniejsze hasła spośród sugerujących jakieś nowatorstwo w



dziejzinie zachowania się wrogów. Nawet zresztą gdyby były to tylko czcze przechwałki, to nie zmienia to faktu, że o bezbłędnej jeździe tylko wzdłuż optymalnej dla danego toru linii nie ma mowy. Ma to jednak także i drugą stronę - o ile na najniższym poziomie jeździ się praktycznie bezproblemowo, to już na drugim w



kolejności trzeba się nieźle wysilać. Tak bardzo, że przejście całego championshipu pierwszego dnia jest praktycznie niemożliwe! Ale to w końcu dobrze, bo co to za przyjemność skończyć całą gierkę jednego dnia?



Bez wątpienia i stuprocentową przyjemnością jest za to bez wątpienia samo granie. Jakże zresztą mogłoby być inaczej, skoro nie dość, że ładnie to wygląda, to jeszcze chodzi szybko i to na normalnym sprzęcie? O tym już zresztą wspominałem, ale temat można rozwinąć rzucając parę słów odnośnie samego wyglądu torów i pędzących po nich bolidów. Najpierw bolidy. Jest ich siedem i nie przypominają one niczego, co można współcześnie spotkać na naszych drogach. Broń boże, żeby była to jednak jakaś wada! W końcu, jeśli przyjąć (jak sugerują twórcy), że wszystko dzieje się za dwadzieścia lat, to takie założenie wydaje się jak najbardziej naturalne. A że przy okazji wyglądają one jak z pod-tytułowego Mad Maxa, to chyba to koniec też dobrze... Dodatkowo nazwy w rodzaju Orc jeszcze mile klimaty pogłębiają, nie wspominając nawet o schematach malowania i postaciach, w które można wcielić. Osobiście polecam pewnego bossa o nic nie sugerującym imieniu William Grates, lub, dla „ekologów”, panią o ksywie Hemp Girl, choć nic nie stoi na przeszkodzie by pochwycić jako Radiation Boy czy potomek Samurajów - słowem postaci jest do wyboru, do koloru, a jedyne do czego można się przychylić, to fakt, że są one przypisane do konkretnych bolidów i konkretnego ich malowania. Ale że oddaje ono ich charakter, więc tego nie zrobię...

Równie czadowe są także miejsca boju. Na zawodników czeka choćby arena przypominająca tor żużlowy, na której jak w Speedway'u jeździ się praktycznie cały czas poślizgiem czy Urban Brawl z przejazdem czymś na kształt wielkiej rury kanalizacyjnej i zjazdem po schodach. Nie będę tutaj wymieniał wszystkich niespodzianek, wystarczy chyba, że napiszę, iż torów jest w sumie dziesięć, a ostatni (tak by mieć do czego dążyć...) nosi wielce obiecującą nazwę Stunt. Zamiast tego porozwodzę się za to nad grafiką. To, że szybko i ładna, walkowane już było, ale nie dość. Zwłaszcza jeśli chodzi o interakcję bolidów z otoczeniem. Przede wszystkim nie ma jakiś sztucznych ograniczeń pola jazdy. Owszem, same tory nieskończone nie są, ale przynajmniej gracza nie zatrzymuje jakaś niewidoczna bariera. Poza tym wszędzie można wjechać. Nawet na prawie pionowe skały! Oczywiście szybko się od nich

odpada, ale jeśli wpuści się na nie komputerowego wroga, to ma to chyba znaczenie jak najbardziej pozytywne? Największym odjazdem jest jednak samo zachowanie się bolidów, a konkretniej wizualna jego strona. Spod kół leci piach, podwozie idealnie wybiera nierówności (a przynajmniej próbuje, bo przy upadku ze zbyt dużej wysokości chwilowa utrata sterowności praktycznie murowana), wszystko trzęsie się na wertepach, ktoś przelatuje górą... Wrażenie jest po prostu powalające!

Wszystkiemu towarzyszy przy tym porządna strona dźwiękowa, a odgłosy pracy silników i podwozia (zmieniające się w zależności od podłoża czy stopnia utraty przyczepności) należą do najlepszych! Niestety nie dane mi było usłyszeć ścieżki dźwiękowej, ale nawet

jeśli będzie tylko średnia, to i tak w sumie poprawa będzie lotów najwyższych.

Do już rajcującego opisu trzeba jednak jeszcze dorzucić grę po sieci. W maksymalnie ośmiu osobników, w gronie lokalnym lub szerszym, Internetowym - zależnie od potrzeb i osobistych preferencji. Nie muszę chyba mówić jak żywi wpływają na atmosferę, zwłaszcza w tak kontaktowej grze jak ta. Tu się walczy! A mimo braku broni i niemożność zabicia kogokolwiek adrenalina się po prostu gotuje w żyłach!!!

Uff... jest po prostu bardzo, ale to bardzo gorąco... Ale najlepiej sprawdzić to samemu, więc będę już kończył. Choć dodam jeszcze, gwoli ścisłości, że sterować można praktycznie wszystkim (choć najlepsza jest chyba kierownica - przy widoku z wnętrza, lub pad - przy zewnętrznym). Force Feedback jest w pełni wykorzystywany, a akceleracja działa z wykorzystaniem Direct3D i Glide'a.

Ściągać się więc można praktycznie na wszystkim, a zaprawdę powiadam - równie udanego połączenia realizmu z ostrą walką jeszcze nie widziałem! Zarówno maniacy idealności jak i preferujący szybką akcję będą w pełni usatysfakcjonowani. Szczerze polecam, mając



tylko nadzieję, że w przyszłości znajdą się jacyś tego trendu naśladowcy. Bo na razie - choćby się waliło i paliło - żadnych innych „samochodzików” nie chcę. No chyba, że będą lepsze...

|                                                                                      |  |                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------|
|  |  | <b>Producent:</b><br>RatBag/GT Interactive          |
| <b>Wymagania:</b><br>486/100, 16MB RAM, CDx2,<br>Dos/Win 95                          |  | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.gtnet.com">http://www.gtnet.com</a>             |  |                                                     |

#### Plusy:

- jakość grafiki
- płynność
- realizm
- tempo akcji
- minimalne wymagania sprzętowe
- urozmaicone tory
- cała reszta...

#### Minusy:

- jakie minusy???

Ocena:

9



# Carmageddon II Carpocalypse Now

Samochodowa apokalipsa

**UWAGA: gra bardzo brutalna!**

**Carmageddon II nadjechał wreszcie ze zgrzytem, który przypominał nam, że pieszy na drodze ma przerąbane. Po raczej słabowitym Carmageddonie: Splat Packu - gdzie rozwalaliśmy jedynie roboty krwawiące zieloną posoką, wreszcie dostaliśmy to, „co misie lubią najbardziej”.**

CZARNY IWAN

**C**ale zamieszenia z bardziej lub mniej krwawymi wersjami Carmageddonu wynikało już poprzednio. Brytyjska komisja BBFS odmówiła udzielenia licencji grze, co spowodowało całkowity zakaz sprzedaży na rynku angielskim. By uniknąć tym podobnych niespodzianek, obecnie SCI wyda na świecie równorzędnie trzy wersje gry, odmiennie pod względem krwistości. Pierwsza z nich, najbardziej soczysta, pojawi się w Stanach Zjednoczonych, Holandii, Francji, Hiszpanii i uwaga!! Europie Wschodniej. Następna, w której hulać będziemy jedynie po tryskających na zielono zombich, przeznaczona jest na rynki Wielkiej Brytanii i Włoch. Natomiast trzecia wersja Carmageddon II: Carpocalypse będzie wyposażona jedynie w ufoków, czyli zielonych, pozaziemskich ludzików i innych kosmitów, którzy z racji swego niezziemskiego wyglądu i wyalienowania nie będą prowokowały graczy do występów na ulicy (w aucie rodziców). Właśnie ta najfajniejsza, nudna jak flaki z olejem gra dostała się Niemcom, którzy najgłośniej krzyczeli o eskalacji brutalności w grze. My na szczęście nie musimy się tym martwić i beztrudno zapuścimy sobie silnik w naszym czerwonym Eagle 3.

Tak jak poprzednio, widza już w pierwszej chwili wita kilka radosnych scen z autostrady, gdzie chłopcy sprawdzają wytrzymałość swoich wózków w crash-testach. Kiedy na drodze zostaną jedynie zgłiszczą i dopalające się wraki, znajdziemy się w menu gry. Już tutaj widać pewne zmiany. Krwawa ręczka, która służyła nam poprzednio za wskaźnik, została zastąpiona gustownym krzyżykiem, a samo menu wyglądza i dopieszczono zgodnie z panującą obecnie modą. Pewną ciekawostką jest, że pozbawiono nas towarzystwa Ani, która tak uroczo uśmiechała się, gdy ktoś trafiał pod koła. Pozostawiono nam jedynie poczwica Maxa Damege'a, który jest jakby bardziej uśmiechnięty. Kiedy wystartujemy, nie będziemy jednak analizowali jego fizjonomii, bo zrezygnowano z „okienka”, w którym obserwowaliśmy facjatę naszego bohatera. W zamian możemy jednak podziwiać Maxa w samochodzie, bo szyby są wreszcie przezroczyste. Nic to, że gość siedzi jak kukła, najważniejsze, że jakoś radzi sobie z kierownicą. Same warunki jazdy praktycznie się nie zmieniły. Auto dalej potwornie znosi na zakrętach i jest dość trudne w prowadzeniu. Pewną pociechą jest na pewno możliwość zakupu po każdym wyścigu wózów uczestniczących w rajdzie. Oprócz tego, że pamiętano o zmianie zachowania,

prowadzenia określonego wozu (gdy np. przesiadamy się ze sportowego Eagle 3 na Buzzmobile), dalej jesteśmy mobilizowani do zbierania gotówki (którą, jak poprzednio, najłatwiej nabić na pieszych). Także czas, który umyka w trakcie gry niepostrzeżenie, można nadrobić jeżdżąc po prostu na gęściej zaludnione obszary.

Gra, która tak doskonale kultywuje tradycje z Quarantine i Destruction Derby, wprowadza równocześnie w zupełnie odmienny świat i dostarcza masę całkiem nowych wrażeń. Pierwszym naprawdę potężnym zaskoczeniem będzie zupełnie nowe przedstawienie pieszych. Wreszcie nie są to płaskie i nieciekawe, niczym osypujące się z drzew liście bitmapki, ale wektorowe postacie. Co prawda daleko im jeszcze do wyglądu Lary Croft, ale i tak prezentują się co

być może zabierzecie autostopem samą Carę Loft :). Poza tym nie zapomniano o zwolennikach polowań na grubego zwierza i nie tylko. Na trasie pojawiają się takie egzotyczne zwierzęta jak pingwin, niedźwiedź polarny, słoń (!), świnka, wilk, pies, owca, itd. Nie musicie już czytać Folwarku Zwierzęcego Orwella, wystarczy, że zagracie w Carmageddon II.

To jeszcze nie koniec atrakcji odnośnie ludków i zwierzków. Faceti z SS (Stainless Software) postarali się, aby postacie zachowywały się odmiennie i przykuwały naszą uwagę. To już nie tylko ogólna panika, jak to było np. w Syndicate, ale i inne zachowania. Zdarza się, że kiedy już najedźmy na jakiegoś faceta, ten pada na kolana i zaczyna błagać o łitość. Innym razem desperat woli się rzucić do wody, w przepaść, niż wpaść pod koła. Niekiedy pieszy próbuje schować się za drzewem, lub w szoku kuca i zakrywa głowę rękoma. Schematów zachowań jest kilka, a biorąc pod uwagę „powerupy”, można by paradoksalnie stwierdzić, że do Carmageddonu wreszcie wkracza w życie!

Wspomniane „power up” to inaczej mówiąc „znajdźki” lub fanty, na które możemy natrafić podczas wyścigu. Zazwyczaj są to kolorowe sześcienny o różnorodnych symbolach. Jest ich w sumie ponad 90 rodzajów, a każdy z nich spełnia inną funkcję. Z pieszymi mają tyle wspólnego, że duża część fantów powoduje radykalną zmianę zachowania ludzi i zwierząt. Przez trzydzieści sekund są zupełnie zaczarowani i robią dokładnie to, co zostało zapisane w tajemniczej kostce. Niekiedy lunatykują, innym razem rzucają się pod koła, mogą im też nagle wyrosnąć do monstrualnym rozmiarów głowy. Jeden z powerupów prowokuje ich do fikanía koziołków, a jeszcze inny do robienia „pajacyków”. Oprócz powerupów zmieniających zachowanie przechodniów, są jeszcze takie, w których znajdziemy różnorodną „broń”, dodatkowy czas, kasę, narkotyki (przez kilkanaście sekund na ekran wypływają bardzo kwaśne kolorki) oraz całą masę innych, nieprawdopodobnych rzeczy. Wspomnę tylko o broni. Niektóre nazwy mówią same za siebie: Pedestrian Annihilator, Pedestrian Flame Thrower. Zdarzają się również rozwiązania bardziej tradycyjne, co nie znaczy, że mniej drastyczne. Można np. znaleźć potężną kulę nabijaną stalowymi kolcami. Takie „coś” zawieszane na długim

## Stainless Software - twórcy Carmageddon

Stainless Software założyło w sierpniu 1994 roku dwóch ludzi: programista Patrick Buckland oraz projektant Neil Barnden, posiadających ogromne doświadczenie na rynku gier komputerowych.

Pierwsza gra Patricka Bucklanda została opublikowana w 1982 roku. Od tego czasu napisał on ponad 30 programów. Jego najbardziej znanym dziełem niewątpliwie jest gra na Apple'a Macintosh - Crystal Quest, która uzyskała niemal legendarny status wśród użytkowników Macintosha i zdobyła większość prestiżowych nagród.

Neil Barnden zdobył doświadczenie zawodowego projektanta, pracując na stanowisku Starszego Projektanta w Conran Design Group w Londynie. Uczestniczył m.in. przy tworzeniu gry do kontynuacji Crystal Questu, czyli Crystal Crazy.



Po prawej:  
Ma pan klucz francuski?

najmniej dobrze. Warto nadmienić, że możliwych wariantów ich śmierci jest po prostu multum. Niekiedy pieszy po prostu traci łapki i odnóża, innym razem gubi w trakcie zderzenia głowę. Może się zdarzyć, że będzie wyglądał jak kotlet mielony lub jak krwawy befsztyk. Obrazki jak z koszmaru policjanta drogówki gwarantowane. Co najważniejsze, nowy Carmageddon to ponad 150 typów odmiennych pieszych (!): steward, policjant, mechanik, kontroler biletów, tłusty gliniarz, sprytny bankier; to tylko kilka typów. Jeżeli wolicie dziewczęta,





lańcuchu wieszamy na haku holowniczym. Wystarczy wówczas wyjechać na miasto, żniwa będą na pewno udane.

Wszystko ślicznie, pięknie, ale przecież musimy wiedzieć czym wyjedziemy na miasto. Furmanki nie są już modne, zresztą co by sąsiedzi powiedzieli. Tym razem mamy do dyspozycji aż 40 odmiennych wozów (w tym 33 nowe). Gabloty tradycyjnie już reprezentują znane i lubiane przez ogół facetów wózki. Od sportowych bryczek, poprzez seryjne modele, maluchy w stylu ATV Buginy i konstrukcje, których generalną zaletą jest masa zainstalowanych na pokładzie noży, śmigieł, ostrych blach - mówiąc krótko - wszystko dla klienta.

Parametry wozów nieco się różnią. Zachowanie pojazdów na trasie również jest zdecydowanie odmienne. W większość przypadków najlepiej sprawdzają się cięższe gabloty - są stabilniejsze i łatwiej nad nimi panować. Broń Boże nie kupujcie JetCar'a - długi niczym rakietę, rozwijający kosmiczną prędkość jest potwornie trudny w prowadzeniu, a nie chodzi przecież o to, by się męczyć za kółkiem. Na uwagę zasługują na pewno Thunderbucket czy Vlad 3 - te pojazdy przynoszą dużo radości. Są wytrzymałe i wystarczająco szybkie. Generalnie czym mniej szysz w aucie, tym lepiej. Obecnie właśnie szyby wylatują najszybciej, a nie chcemy przecież, by nasza gablotka wyglądała nieelegancko. Pewną ciekawostką jest, że obecnie można np. otworzyć maskę samochodu czy drzwi. Tak jak w poprzedniej części Carmageddonu, auta wręcz perfekcyjnie rozwalają się w wypadkach. Zupełną nowością jest jednak, że nawet auto Maxa, słynny Eagle 3, może ulec zupełnej kasacji, i to jak! Może zostać zmiażdżony i spalony (zawałające się przesła mostów, skały na pewno wam to uzmysłowią), rozerwany w połowie (wzdłuż i w szerz). Jeżeli jesteście artystą, będziecie mogli rzeźbić w karoserii, jak w glinie. Kontrolowane strefy zgniotu to bajka - zobaczcie to sami!).

Gdzie jednak będziemy dokonywać niewymuszonego złomowania pojazdów? Luz, sprzegło, jedynka i jedziemy. Najpierw jednak kilka słów o rodzajach wyścigów. Dostaliśmy tym razem dziesięć grup, w każdej z trzema poziomami do przejechania. Czwartym poziomem jest misja specjalna. Niekiedy może to być czasówka, oponenci znikają, nie dostajemy czasu i kasy za przechodniów - musimy jedynie dojechać na czas do mety. Innym razem będzie to np. pojedynek z olbrzymią ciężarówką (trzeba ją rozwalić), lub konieczność wykarłaczania określonego rodzaju pieszych. Misje specjalne w praktyce okazują się najtrudniejsze, bo w tradycyjnych „wyścigach” zawsze możemy zwyciężyć, po prostu wykarłaczając konkurentów do megalu.

Wszystko rozgrywa się na dziesięciu olbrzymich lokacjach. Ponieważ są one bardzo rozbudowane, możliwe było poprowadzenie po kilka wyścigów na każdej, bez powtarzania tych samych etapów. Kilkakrotnie znajdziemy się w mieście, będziemy

pędzić po ogrodzie zoologicznym, wesołym miasteczku, lotnisku, wiosce olimpijskiej, wysypisku śmieci. Świat Carmageddonu II jest nieporównywalnie bardziej

rozbudowany. Domy nie są jedynie elementem dekoracji. Bardzo często możesz do nich wjechać, taranując drzwi lub szyby wystawowe. Wewnątrz znajdzieszumeblowane pomieszczenia i oczywiście... ludzi. Miasto ma ci wiele do zaoferowania. Drzewa możesz polamać i wyrwać z korzeniami, roznieść lampy drogowe, sygnalizację świetlną, znaki. Jeżeli dobrze się rozejrzysz wokół, zobaczysz startujące samoloty, przejeżdżające pociągi, normalny ruch uliczny z samochodowymi korkami na skrzyżowaniach. Jeżdżąc po ulicach trafisz do myjni samochodów, czynnego baru i wielu innych miejsc, gdzie tętni życie. Musisz zrobić tylko jedno - pozostać się, aby puls zanikł. Nie będziesz się stresował, że się zgubisz w wielkim mieście. Pod ręką masz zawsze szczegółową mapę z zaznaczoną,



U góry:  
Mamo! Ja chcę do domu!



aktualną pozycją twojego auta oraz checkpointa, do którego powinien się udać. Żyć nie umierać, jeśli jesteście psychopata.

Kiedy będziesz już pędził po chodniku w porze największego ruchu, posłuchaj miłych dźwięków, fajnej, metalowej muzyki, która towarzyszy masowym egzekucjom. Podobno muzyka łagodzi obyczaje, możesz się o tym przekonać. Dla osobników, którzy nawet w tłumie czują się samotni, przewidziano opcję multiplayer. Do dyspozycji mamy osiem tras pełnych widzów (Internet, kabelek, LAN). Warto podkreślić, że wyścig nagrywa cały czas osiem niezależnych kamer. Jeżeli masz mocny komputer, możesz nagrać sobie nawet cały wyścig i deletonować się potem wybranymi fragmentami filmu. To wszystko w fotorealistycznej technice podpartej mocą Voodoo 2: rozmyte tekstury, alfa-blending, obsługa kolorowych świateł, itp. Strona wizualna Carmageddon II jest niemal bez zarzutu. Wózki, może nie takie słodkie jak np. w Motorheadzie, ale

na pewno mają swój charakter. Właściwie ciężko znaleźć w Carmageddonie jakąś niedoróbkę, ewidentnego babola. Pewnie zastrzeżenia miałem jedynie do tego, że zderzenie z pieszymi wyglądało niekiedy jak gra w kręgle - nadal są odrobinę za sztywni i zbyt przypominały kukielki.

Cóż, Carmageddon będzie na pewną grą, która spowoduje sporo kontrowersji. Taki jest jednak jej charakter, a między nami mówiąc, mimo dość makabrycznego pomysłu i również zabójczej realizacji, gra paradoksalnie jest przesycona humorem. Można by spekulować jak wpływ wywrze ona na psychikę co poniektórych młodych ludzi, ale powiedzmy sobie szczerze: Czy Quake 2 lub Unreal są mniej krwawe? Carmageddon ma na dodatek to do siebie, że mimo jego charakteru, widz czuje, iż jest to jedynie pastisz, nieco makabryczny żart, po prostu zabawa. Oczywiście takie wrażenia będzie miał raczej starszy, „wyrobiony” gracz. Carmageddon II na pewno nie jest grą dla osób, które dopiero zetknęły się z grami komputerowymi i maloliatów. W takim wypadku zdecydowanie NIE rzeczywiście jest konieczne. Można by jeszcze długo analizować ten przypadek (jako ciekawostkę dodam, że np. fenomen Quake doczekał się już pracy magisterskiej), dla mnie jednak i dla was najważniejsza będzie jedna wiadomość. Carmageddon II: Carpalypse jest godnym następcą pierwszej części i maksymalnie wciągającą odłotową grą. Polecam. Do zobaczenia na ulicy! :). Siedzibą firmy jest niewielka wyspa przy południowych wybrzeżach Anglii - The Isle of Wight, a dokładniej podejrzenie normalnie wyglądający budynek, zwany po prostu Chatą (wbrew nazwie, komfortowo wyposażony). Obecnie grupę tworzy 9 osób: czterech programistów, czterech grafików oraz producent.

Największe dotychczasowe dokonania Stainless Software to przede wszystkim różnorodne implementacje technologii BRender 3D Argonaut Technologies Ltd. (twórców układu grafiki 3D dla Super Nintendo).

#### Plusy:

- Mnóstwo czadowych wozów
- Dziesiątki różnorodnych pieszych
- Świetna grafika
- Rozbudowane, ciekawe lokacje
- Grywalność
- Dźwięki
- Wesołe „powerup”

#### Minusy:

- Nieco sztywni przechodnie
- Na dłuższą metę męcząca muzyka

Ocena:

9

|                                                             |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Producent:</b><br>Stainless Software                     | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165                                  |
| <b>Wymagania:</b><br>4P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, CDx4 | <b>Internet:</b> <a href="http://www.stainless.co.uk">http://www.stainless.co.uk</a> |



# The Full Wormage

Do trzech razy sztuka

Tuż przed świętami

Team 17

zapropował graczom

specjalną edycję swego bodajże

największego hitu, czyli przestawnych

Wormsów. W wielkim pudełku znalazły się

trzy wersje gry (Worms United, Worms Pinball i

Worms 2) oraz prezent dla kupujących, czyli T-

shirt z wielkim, czerwonym „robakiem”

uzbrojonym niczym Rambo na wycieczce w

Afganistanie.

CZARNY IWAN

Jak to wszystko się zaczęło?

**N**a początku 1996 roku pojawiała się nowa gra. Nazwa sugerowała, że będzie to raczej coś obrzydliwego. Na pierwszy rzut oka gra wyglądała dość przeciętnie. Ot, kilka robaków wymienia między sobą salwy z bazooki. Wystarczyło jednak pograć kilka minut, by zupełnie uzależnić się od Wormsów! Zabawa polegała na kierowaniu oddziałem czterech małych czerwonych, które miały za zadanie

wyeliminować podobnych sobie przystojniaczków. Jak? Wbrew pozorom, robaki nie okładaly się grudkami ziemi. Do dyspozycji każdego z przemysłowych robaków były granatniki, wyrzutnie rakiet, bomby, miny, strzelby,

## THE FULL WORMAGE

WORMS CLASSIC COLLECTION



karabiny oraz specjalne techniki karate - smocza kula i ogniasta pięść. Ponadto każdy z wojowników mógł w razie potrzeby skorzystać z liny czy młota pneumatycznego, by dostać się w wybrane miejsce (zazwyczaj w okolicę zawodnika z przeciwnej drużyny). Grę można było toczyć jako mecz „towarzyski” (przypomina mi to nieco mecze Majów, gdzie przegrani tracili głowy) oraz rozgrywki ligowe, w których mogło uczestniczyć do 16 drużyn. W jednym meczu mogły grać naraż cztery zespoły. Ilość broni była jednak ograniczona. Jej braki uzupełniały w pewnym stopniu transporty powietrzne. Co pewien czas „z nieba” spadały skrzynie, w których można było znaleźć nowy rodzaj pukawek, min i innego śmiertelnościowego żelastwa.

W panelu opcji znajdowało się kilka ciekawych ustawień. W zależności od humoru gracza ustalano liczbę rund potrzebnych do zwycięstwa w pojedynku, ilość min na planszy, rozstawienie czerwonych (w grupach lub losowo), czas trwania rundy itd. Poza tym, w menu „weapons” istniała możliwość ustalenia ilości dostępnych broni w trakcie spotkania. Ponieważ arsenał był naprawdę spory, można było wybrać najgroźniejsze i najmniejbezpieczne „wykalaczki”.

Zalać robaka

Mimo że robaki były po prostu zabójcze dla swojego otoczenia, jakoś ciężko było ich nie polubić. Każde wydarzenie było przez pelzające stwory śmiesznie komentowane: groźby czy pogroźki wypowiadane

wesołym, cienkim głosikiem... to trzeba usłyszeć! Dwuwymiarowa grafika w tej grze to jedyne sensowne rozwiązanie. Tak się bowiem składa, że długo pięknymi sceneriami się nie cieszyliśmy - robaki rozwalaly każdy krajobraz. Do wyboru mieliśmy kilka plansz (las, plaża, Arktyka, piekło itp.). Jedyń wadą, którą dało się tu odczuć, to słaby przeciwnik komputerowy (zazwyczaj strzelał panu Bogu w oko), za to gra z kumplem to miód, którego smak czuło się bardzo długo... I co? Nie chcielibyście znowu zagrać w tę gierkę? Nie ma sprawy! Znajdźcie ją w tym zestawie, a poza tym jeszcze dwie inne!

Zarobaczone automaty

W ramach relaksu i wakacji pod gruszą (kupcie sobie kilka owoców, witaminy zawsze się przydadzą) możecie zasiąść do Worms Pinball. Dwa lata po wydarzeniach opisanych powyżej, Stefan Boberg i Tony Senghore z Team 17 zaskoczyli graczy robakami w wersji flipperowej! Czy można połączyć ogórka z kislesem? Ci panowie udowodnili nam, że tak! Do dyspozycji dostaliśmy tylko jeden stół. Prawdę powiedziawszy naprawdę się cieszę! Dlaczego? Spędziłem nad tą gierką tydzień i nawet gdy piszę te słowa, mam ochotę znowu zagrać. Jeżeli nie chcecie się uzależnić, to lepiej nie grajcie w Worms Pinball. Oczywiście nie można porównać tej gierki do takiego potwora, jak choćby Balls of Steel, ale i tak zabawa jest przednia, nie mówiąc już o swojskiej atmosferze, jaką wokół roztaczają robaki. Stół jest dość standardowy. Jak zwykle znajdziecie na nim masę kolorowych światełek, migających lampek i wiele rysunków postaci z gry. Do dyspozycji mamy 3 kulki, którymi możemy pokonać przeciwników (chodzi o to, aby załatwić jak najwięcej robaków i nabić sobie kabzę). W Pinballa zagrają nawet najmłodsi, bowiem możliwe jest wybranie jednego z trzech poziomów trudności. W trybie rookie można zamknąć oczy - kulka po prostu nie chce spaść. Każda udana akcja to kolejny robak na twoim koncie. Można również zagrać w jedną z kilkunastu mini-gierek, które odpalają się po uderzeniu kulką we właściwe miejsce na stole (na psedokranie powyżej stołu).

Na pewno spodoba wam się Alien Safari, gdzie należy załatwić kilka „latających spodków”, które bezmyślnie wylądowały w strefie zajętej już przez Wormsy. Inna kombinacja uderzeń kulką spowoduje, że obudzicie Yeti. Ten zarośnięty facet będzie chciał zdeptać robaka -



wasza w tym głowa, aby mu się nie udało. Dla ludzi o słabszych nerwach przewidziano prostą grę karcianą, tzw. „trzy karty”. Jeżeli będziecie dobrzy, to zagracie nie w trzy, a w sześć lub nawet siedem kart! Dodam tylko, że takich mini-gier jest całe mnóstwo, „a zabawy przy nich kupa” - jak śpiewał kiedyś Kazik Staszewski. Listę zwycięzców rozpoczyna gość, który nabił na tym flipperze 500 milionów punktów, mój najlepszy wynik to 211 „baniek” i wcale nie było łatwo.

Grafika jest oczywiście w wysokiej rozdzielczości (low-res również dostępny), dodatkowy

podłoże farmakologiczne:). Prawdziwi esteci mogą oczywiście dowolnie modelować otoczenie za pomocą dostępnych środków pirotechnicznych - jest ich cała paleta, więc form wyrazu artystycznego na pewno nie zabraknie. Z punktu widzenia czysto strategicznego liczy się tylko rzeźba terenu, ponieważ czym więcej „górskich szczytów” i „wąskich kanionów”, tym trudniej namierzyć i załatwić wrogie robale, a rozgrywka jest dłuższa.

Po lewej:  
Piekło to przyszc w porównaniu z Worms Pinball!

Oprócz broni, czerwce posiadają także inne gadzety ułatwiające przemieszczanie się po planszy. Jak wiadomo, najlepszy jest teleport, którego jednak często nam brakuje (baterijki wysiadły). Wówczas możemy skorzystać z liny baniji lub spadochronu, jeżeli potrzebujemy zejść w dół. Dla robaków pragnących osiągnąć szczyty pozostaje lina ninja, a dla osobników o tendencjach do strusiego zachowania - młot pneumatyczny lub wypalarka.

Samotność nie dla robaka

Oprócz gry we dwoje (co mieliśmy już w „jedynce”), Worms 2 udostępnia również multiplay'a dla sześciu osób w Internecie. Walka podzielona jest wówczas na tury, w których każdy z graczy, w określonym czasie musi wykonać ruch. Robak, którym kierujemy może się przebiec, poskakać, strzelić (należy wziąć pod uwagę siłę i wiatr). Poprawiono nieco celność strzałów (lepszy celownik) i AI komputera. Po kilku godzinach grania z kompiem ma się go powyżej uszu. Worms 2 to nadal gra przede wszystkim dla dwóch i więcej osób. Oczywiście robaczki gadają cały czas jak najęte. Aby nam się nie znudziło, wydają również całą masę innych dźwięków (gwizdzą, piszą, wzdychają). Weszło jak w przedszkolu z dziećmi psychopatami, ale za to przecież tak kochamy tę gierkę.

Catch the Worm!

efekt to masa animacji z gry (pojawiających się na wyświetlaczu) oraz specyficzne dźwięki z Worms 1. Zastrzeżenia mogą mieć tylko do tego, że dostaliśmy jeden stół. Przydałoby się więcej... szkoda...

Ciąg dalszy nastąpi!

Niektórzy jeszcze nie ochłonęli, gdy na firmamencie pojawiły się Worms 2. Gra oceniona między innymi przez Ultima PC na 93%, to mimo wielu zmian, wciąż stare, poczciwe robaczki, które penetrują dziwne krainy w celu zdekapitowania innych osobników swojego rodzaju. Plansze są jeszcze bardziej różnorodne. Krajobrazy kosmiczne, średniowieczne, pirackie. Znajdźcie się na plaży, pustyni, zawitacie do krainy, którą zbudowano z sera i miodu. Pelen odjazd! Mam podejrzenia, że fantazja gości z Team 17 ma

W Worms 2 znalazł się również prawdziwy rarytas, którego w „jedynce” nie uświadczycie: Dla graczy dołączono edytor plansz, pozwalający zaprojektować własne krainy.

Z czym do ludzi

Podobnie jak w pierwszej części, podstawową bronią jest bazooka, ale są też i inne niezawodne pukawki, oraz kilka zupełnie nowych modeli (szczególnie mile są uzi oraz shotgun). Prawdę powiedziawszy sposób wybierania broni, mimo że prostszy (walimy po prostu w określony klawisz typu „F”), bardziej podobał mi się w Worms United - można było obejrzeć konkretną pukawkę już z poziomu menu. Broń jest oczywiście ograniczona ilościowo. Pocisków samonaprowadzających czy „należników” mamy raptem po jednym lub dwa. Wybór broni, której zdecydujemy się użyć, zależy od usytuowania robaka względem jego wrogów na planszy.

Dynamit możemy wrzucić w dolinę lub wówczas, gdy w jednym miejscu znajduje się pokaźna ilość wrogich robali. Napalm rzucimy, gdy chcemy pokryć płomieniami większą część terenu. Za pomocą moździerza zlikwidujemy czającego się za wzgórzem wroga. Szczególnie milej niespodzianki - eksplodująca owcy - radzę stosować na przeciwniku, który ukrył się w kotłince. Gdy jesteśmy blisko robaka, zawsze możemy użyć ręki lub kija baseballowego.



Cena pakietu The Full Wormage w Anglii wynosi dokładnie 29.99 funtów. Być może warto jednak wstrzymać się nieco z zakupem, bowiem na horyzoncie widać już Worms Armageddon! Nowa gra ma pobić, wykończyć, podeptać wcześniejsze wersje, zarówno pod względem grafiki, ilości broni, dźwięków i wszystkiego innego! Ile w tym wszystkim prawdy? Goście z Team 17 na razie nie chcą zdradzić...

Plusy:

• trzy świetne gry w jednym pudełku

Minusy:

• koszulka była za duża)

Ocena:

8

|                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Wymagania:</b><br>P 90, 16 MB RAM Windows 95<br><b>Internet:</b> <a href="http://www.team17.com">http://www.team17.com</a> | <b>Producent:</b><br>Team 17/Microprose<br><b>Dystrybutor:</b><br>IPS<br>tel. (022) 6422766 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|





# Fallout 2

O przykrych skutkach zabawy z bombą A raz jeszcze

Gdzieś tak z rok temu miałem przyjemność opisywać świetną grę Interplay - Fallout. Jako, że odniosła ona niewątpliwy sukces rynkowy i zdobyła rzeszę wielbicieli, twórcy gry postanowili uraczyć nas drugą częścią. Czekalem na nią dość długo i z niejaką niecierpliwością. Podsyłała odrobiną obawy - bo niejednokrotnie już przeżywałem rozczarowanie. Sequele dość często ostatnio nie spełniają oczekiwań. Niekiedy zaś nowinki są tak rewolucyjne, że nietatwo poznać pierwowzór - jak np. w przypadku King's Questa VIII-go, o którym już niedługo. Muszę jednak przyznać, że w przypadku Fallout 2 rozczarowanie było dość sympatyczne.

ANAKHA

Fallout, jak zapewne pamiętacie, był grą z gatunku RPG, choć akcja rozgrywała się nie w pradawnych czasach, kiedy to po ziemi stąpali magowie i gnębili ludzi smoki (choć jak się dobrze zastanowić, to jedna dziewczina na rok nie jest ceną, jakiej ludzie by nie zapłacili za święty spokój), lecz w niezbyt

dochodzący jeszcze karty modyfikujące różne cechy naszego bohatera. Wszystko to razem powodowało, że w każdej grze mogliśmy stworzyć innego bohatera, który rozwiązywał problemy występujące w grze na różne sposoby. W miarę postępów można było zwerbować parę osób, pod koniec otaczając się pokaźną drużyną, która przeciętnych trudności nie zauważała w ogóle, ogromne pokonywała z marszu, a rzeczy niemożliwe załatwiała po leciutkim treningu. Było w grze wędrowanie między miastami, zdobywanie coraz lepszych broni i wyposażony w watek przygodowy. Ogromną zaletą był fakt, że mogliśmy się kreować na bohatera złego lub dobrego. Słowem - perełka jaka rzadko się zdarza.

Powyższy akapit był przeznaczony dla tych, którzy jakimś cudem przegapili część pierwszą (hańba!). Jako, że fabuła gry nawiązuje do swojej poprzedniczki tylko w paru miejscach (o czym szerzej za chwilę), mogą oni zacząć swoją przygodę ze światem

Fallouta od jego sequela, nie tracąc ogólnego rozeznania. Czas na fabułę. Otóż tu ciekawa niespodzianka - jak twórcy rozwiązali kwestię naszego bohatera z pierwszej części? Wszak pod koniec nie dane nam było zapisać parametrów naszego bohatera. Ano, wasz(a) - tu wpisać imię kreowanego przez was bohatera (bohaterki), o nieziemskiej liczbie punktów

doświadczenia nabijanych przez wiele nieprzespanych nocy, padł(a) ze starości. Jak zapewne pamiętacie, pod koniec części pierwszej, w nagrodę za swoje dokonania nasz bohater został wypędzony z Krypty, którą ocalił. Zrobiono mu nieliche świętowanie, bohater jednak nie byłby bohaterem, gdyby się jakoś z tego nie wykaraskał. Okazuje się, że podróżował on na północ, aż dotarł do położonej wysoko w górach wioski Arroyo. Tam też dokonał swojego żywota (chlip, chlip... do łezki łezka...). Od tego czasu minęło coś około osiemdziesięciu lat, zaś w wiosce zaczęło dziać się źle (byłoby zdycha, dzieci

chorują, plony marnieją, owce tyki bołą i inne takie przyjemności). Szefica wioski postanowiła wysłać kogoś na poszukiwania Pakietu Edenu (Garden Of Eden Creation Kit), który był na wyposażeniu każdej Krypty. Miał on pomóc przywrócić życie na skażonej ziemi i - zgodnie ze swą nazwą, przekształcić okolice w biblijny raj. (Raj bez Węża? Nie do pomyślenia, dlatego nie byłbym się na jej miejscu upierał). Pada na ciebie, czyli potomka herosa z części pierwszej. Po dowiedzeniu swych umiejętności w Świątyni Prób dostajesz przechowywany z wielką czcią



slynny niebieski strój swojego przodka (a gdzieście dzikusy podzieli tę wielgachną srebrną zbroję i strzelbę energetyczną??) oraz jego PIP-a (mały poręczny komputer, który przechowuje mapy i przypomina nam o zadaniach do wykonania) i ruszasz w drogę. Twórcy gry wyszli z praktycznego założenia, że jeżeli coś się podoba, to nie należy tego zmieniać. I słusznie, bo lepsze jest wrogiem dobrego. Tak więc, interfejs jak i ogólny wygląd grafiki, poza paroma kosmetycznymi zmianami, nie uległ zmianie. Tak jak w części pierwszej, akcja pokazywana jest z rzutu izometrycznego, zaś w momencie wejścia za jakąś przeszkodę staje się ona przezroczysta. Muzyka dalej świetnie buduje atmosferę ponurego postnuklearnego świata, zdarzają się jednak świetne kawałki o innych tonach (np. muzyka w

odległej przyszłości, w świecie zniszczonym niedawno zakończoną wojną atomową. Wybranego przez nas bohatera charakteryzowały takie wskaźniki jak siła, wytrzymałość, witalność czy inteligencja. Oprócz tego, w miarę jak zdobywał kolejne punkty doświadczenia, mogliśmy go specjalizować w rozmaitych dziedzinach - jak w posługiwaniu się bronią krótką, większego kalibru lub energetyczną, walce wręcz (albo wóń?), nauce, medycynie, sztuce otwierania zamków bez klucza, skradania się - słowem, trochę tego było. Do wyżej wymienionych





# Fallout 2

IS POST NUCLEAR BOMB PLAYING GAME



mechanik), któremu nałożymy daną rzecz zreperować. Innym mankamentem - jak sobie przypominam - był kłopot z innymi postaciami stojącymi w drzwiach. Trzeba było cierpliwie czekać, aż dana osoba ruszy swoje szanowne cztery litery, abyśmy mogli przejść. Teraz wystarczy delikatnie ją popchnąć i droga wolna. Przez te osiemdziesiąt lat świat pozbił się trochę bardziej do kupy.

Mapa obszaru, na którym będziemy szaleć, jest większa niż w części poprzedniej. Pojawilo się o wiele więcej zamieszkałych miast, które można odwiedzić i wykonać parę mini - questów na

bohater zawędrował na północ. Jak więc można się było spodziewać, w naszych wędrówkach trafimy wcześniej czy później do San Francisco. W mieście znajdziemy chińską dzielnicę oraz stary zardzewiały tankowiec stojący w porcie, który został przerobiony na obiekt mieszkalny. Z innych



Vault City). Dla tych, których od Fallouta odrzucał system prowadzenia walki mam złą wiadomość - pozostał on w takiej samej formie, znaczy się, są punkty akcji. Mnie osobiście bardzo to odpowiada.

Jednym z niewielu elementów, które w pierwszej odsłonie zostały niedopatrzone, było sprawowanie kontroli nad towarzyszącymi nam postaciami. Nie można było wykorzystywać ich umiejętności, sprecyzować, jak mają zachować się podczas walki, a ewentualna wymiana przedmiotów oparta była na handlu (tak jak z każdą postacią w grze) bądź



na dyskretną kradzież z kieszeni kumpla. Otóż elementy te zostały usprawnione. Każdej z postaci w twojej drużynie możesz wydać sprecyzowane instrukcje dotyczące używanej broni (w którą opłaca się ich zaopatrzyć), broni oraz zachowania w czasie walki (czy ma być agresywny, uciekać itd.). Jeżeli już jesteś przy walce, to na uwagę zasługuje fakt, że zarówno przeciwnicy jak i twoi towarzysze zachowują się o wiele bardziej inteligentnie. Wymiana przedmiotów odbywa się teraz bardzo prosto i nie trzeba się uciekać do żadnych sztuczek. Zostało też konkretnie określone, ile dany osobnik ma punktów zdrowia i jak dużo może unieść. Jak zapewne pamiętacie, nasz bohater miał możliwość używania różnych umiejętności (jak np. ukradnij, zreperuj, otwórz zamek, ulecz). Interesujący jest fakt, że teraz możesz nakazać komuś z twojej drużyny, aby wykonał tę czynność za ciebie. Przykład - sami nie musimy być dobrym mechanikiem, wystarczy mieć w drużynie Vica (specjalność -

boku. Akcja pierwszej części umiejscowiona była na Zachodnim Wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, można było między innymi obejrzeć zrujnowane Los Angeles. Jak wspominałem wcześniej, nasz

atrakcji turystycznych można wymienić New Reno, dość pokaźne miasto, w którym możemy zarobić parę groszy na boku jako bokser lub gwiazda filmów pornograficznych (niestety, w przeciwieństwie do pierwszej profesji, w tej drugiej nie przewidziano udziału gracza). Zabawnie wygląda, jak potem na ulicach miasta wolają za tobą twoim pseudo z ringu lub z ... łóżka. Nie można też zapominać o Vault City - mieście prowadzonym przez grupkę, która spory okres czasu spędziła w Krypcie, Sierra Army Depot - opuszczonym magazynie militarnym, gdzie można zaopatrzyć się w niezłą giberę oraz dwóch Kryptach. W sumie to i tak nie







wymienilem wszystkich miejsc, gdyż jest ich osiemnaście. Jeżeli dodamy fakt, że w każdym z nich czekają na nas różne pomniejsze zadania, to wyjdzie nam miesiąc świetnej rozrywki (rzecz jasna umiarkowanego grania, a nie przesiadywania po nocach).

Pomyślicie sobie zapewne, że dreptanie na piechotę po takim obszarze to męcząca sprawa. A kto powiedział, że na piechotę? Wystarczy znaleźć jedną małą część, aby zreperować niczego sobie wózek i podróżować z zawrotną prędkością, zasypując innych podróżnych tumanami kurzu. Wprawdzie może nam się skończyć paliwo, ale wystarczy znaleźć nową partię i kontynuować podróż. Zresztą znajdując inną małą część, można nasz wehikul tak

mogli wypatrywać wrogów, zanim oni wypatrzą nas i wybierać, czy chcemy się z nimi spotkać, czy nie. Coś o broni palnej (i smalnej). Z tymi flintami może być problem, gdyż w grze występuje tego około 40 (!) rodzajów i gdybym chciał opisać je wszystkie, to wyszedłby mi drugi taki artykuł. Mówiąc krótko - mamy, czego dusza zapagnie. Broń snajperska, walcząca na duże odległości, różne odmiany pistoletów, strzelb, lekkich karabinów maszynowych,

miniganów, uzi, rakiemnic, szeroki wybór broni energetycznej - jest czym zrobić bliźniemu kuku. Bronie można też modyfikować pod kątem zasięgu itp. Obiekty doświadczeń wymienionego arsenału potrafią padać na najróżniejsze sposoby - od tradycyjnego padu z jękiem, poprzez efektywny odłot na większą odległość, odpadające kawałki klatki piersiowej, przecinanie na pół, na wyparowywaniu kończąc. W zbrojach nie zmieniło się wiele, wprowadzono za to stopniowanie -

tę, jak będziemy się zachowywali, mieszkańcy będą nas witać z otwartymi ramionami, nieufnie patrzeć lub na dzień dobry celować z dwururki. Z czasem sława o twoich czynach (dobrych lub złych) będzie rozchodziła się po wszystkich bezdrożach. Ogólnie - będziesz mile widziany przez ludzi o podobnym swojemu usposobieniu. Calej rozgrywce smaczku nadają nawiązania do pierwszej części - podczas rozgrywki spotykamy między innymi znanych z części pierwszej Harolda i Tandi. Jeżeli nam dobrze pójdzie, to spotkamy też załogę statku Enterprise (tego typu kwiatków jest o wiele więcej).

A więc, w sumie Fallout 2 jest wspaniałą kontynuacją części pierwszej, pod wieloma zaś względami bardzo ją przewyższa. Wszystko to zauważcie - w czasach, kiedy kontynuacje rzadko są lepsze od pierwszych części. Obowiązkowa pozycja dla fanów części pierwszej, jak też bardzo dobra oferta dla



podrasować, że na większe odległości będzie zużywał mniej paliwa. Samochód został też wyposażony w poręczny bagażnik, do którego można schować zapasowe broje, granaty, rakiemnice, słowem - przedmioty, które każdy przeznaczonej podróży powinien mieć przy sobie. Podoba mi się taki realizm, bo w przeciętnej przygodówce podziw budzi pojemność kieszeni bohatera, który dźwiga ze sobą skarpę, starą strzelbę, dwa psy, klucz do samochodu, mamuta w ciąży, lysego krasnoludka... przypomnijcie sobie zresztą sami - wszystko zaś ma taką wagę, że załadowane na Titanica zatopiłoby go w porcie. Na uwagę zasługuje też fakt, że jeżeli będziemy dość spostrzegawczy i obeznani z życiem na pustkowiach, będziemy

każdy typ ma po dwa, trzy stopnie zaawansowania. Zwierzyńcy spotykanych na pustkowiach osobników pozostał poszerzony o różnych rozmiarów jaszczurki, przerośnięte mrówki, drapieżne rośliny i obcych (tak, tak!). Podejrzewam jednakże, że nie



napotkałem jeszcze wszystkich przedstawicieli fauny. W pierwszej części można było być bohaterem złym lub dobrym, co odbijało się na twojej karmie. Tutaj zostało to jeszcze bardziej rozwinięte. W miarę poznawania lokacji nowych miast pojawiają się one w charakterystykach naszego bohatera. Obok każdej z nazw określone jest, jaki stosunek do nas mają mieszkańcy danego miejsca. I tak, w zależności od

graczy, którzy szukają rozrywki na wysokim poziomie. Moim zdaniem autorzy postąpili dobrze, udoskonalając produkt który już spodobał się rzeszom graczy, zamiast bawić się w najróżniejsze eksperymenty, które mogły ogólne wrażenie popsuć.

#### Plusy:

- Niezwykła grywalność i możliwość kilkakrotnego
- za każdym razem
- nowego - powtarzania gry

#### Minusy:

- Yyy... karygodny pesymizm twórców gry co do wizji naszej przyszłości :)

Ocena:

**9**



**Producent:**  
Interplay

#### Wymagania:

P90, 16 MB RAM, SVGA zgodna z DirectX, CD X2, Win95

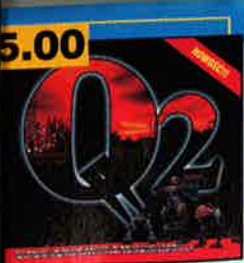
#### Dystrybutor:

CD PROJEKT  
(022) 8257151

**Internet:** <http://www.cdprojekt.com.pl>

**INFO**





Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowo dla każdego fana gatunku FPS.

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywańki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsłynniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Stancraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trenerzy, upgrade, patche, tipsy, save'y i gry... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, skoda czasu!



Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Obowiązkowo dla każdego fana tej gry.



Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": Jacek "Falcon" Dojwa, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpius" Skorupa. Uczęca dla uszu żłakniionych dobrej muzyki!

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędkę z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów: WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

**NOWOŚĆ**

**UWAGA  
PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty  
otrzymasz ZA DARMO krążek  
zespołu Aural Planet, Lightflow!

- Zamawiam płyty:**
- ☐ Q2.....25,00 zł
  - ☐ Świat MP3.....25,00 zł
  - ☐ Arsenat Stratega.....25,00 zł
  - ☐ Lightflow.....20,00 zł
  - ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
  - ☐ funReal.....25,00 zł

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.  
Nasz NIP: .....

☐ Upoważniam firmę Silver Shark  
do wystawienia faktury VAT bez  
podpisu odbiorcy

**UWAGA  
PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty  
otrzymasz ZA DARMO krążek  
zespołu Aural Planet, Lightflow!

- Zamawiam płyty:**
- ☐ Q2.....25,00 zł
  - ☐ Świat MP3.....25,00 zł
  - ☐ Arsenat Stratega.....25,00 zł
  - ☐ Lightflow.....20,00 zł
  - ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
  - ☐ funReal.....25,00 zł

**UWAGA  
PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty  
otrzymasz ZA DARMO krążek  
zespołu Aural Planet, Lightflow!

- Zamawiam płyty:**
- ☐ Q2.....25,00 zł
  - ☐ Świat MP3.....25,00 zł
  - ☐ Arsenat Stratega.....25,00 zł
  - ☐ Lightflow.....20,00 zł
  - ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
  - ☐ funReal.....25,00 zł

**UWAGA  
PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty  
otrzymasz ZA DARMO krążek  
zespołu Aural Planet, Lightflow!

- Zamawiam płyty:**
- ☐ Q2.....25,00 zł
  - ☐ Świat MP3.....25,00 zł
  - ☐ Arsenat Stratega.....25,00 zł
  - ☐ Lightflow.....20,00 zł
  - ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
  - ☐ funReal.....25,00 zł

podpis zamawiającego

Amu, wyraża

linię i nazwisko (czytelnie)

podpis zamawiającego

podpis zamawiającego

podpis zamawiającego



Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....  
słownie złotych  
wpłacający.....  
Dokładny adres.....  
PIN.....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....  
słownie złotych  
wpłacający.....  
Dokładny adres.....  
PIN.....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....  
słownie złotych  
wpłacający.....  
Dokładny adres.....  
PIN.....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....  
słownie złotych  
wpłacający.....  
Dokładny adres.....  
PIN.....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....



# Hopkins FBI PL

Polski Hopkins

Komentarz nawiązujący do spolszczenia przez CD Projekt jednej z dystrybuowanych przezeń gier mógłbym rozpocząć od komunałów typu: wszyscy wiemy, jakim ograniczeniem dla graczy potrafi być język „nieojczysty”; w wielu przypadkach taki układ wręcz



spolszczenia) tego tytułu! I w jakim stylu - dialogi sporządzone na podstawie tłumaczenia pań Katarzyny Kosim i Zofii Kurek „przeczytali” tak popularne osoby jak - uwaga! - Janusz Gajos („głos” Hopkinsa), Piotr Fronczewski (narrator i... kilkunastu bohaterów), Radek Pazura czy Dorota Chotecka. Nie może zatem dziwić, że

uniemożliwia satysfakcjonującą rozgrywkę i tak dalej, i tak dalej... - ale nie zrobię tego. Z prostego powodu: otóż my NAPRAWDĘ wiemy, że istnieją gry, bez całkowitego zrozumienia których rzeczywiście nie sposób postąpić kroku naprzód. Tu oczywiście na pierwszy plan wybijają się przygodówki. Naturalnie nie wszystkie - czasem przecież da się na siłę, na ślepo, wykorzystując dwa moje „olśniewające” systemy: save&load i próbuj-wszystkiego-na-wszystkim, ale czy można bez przymrużenia oka nazwać to samodzielną grą? Tak więc zrezygnowawszy ostatecznie (:) ze startu komunałów, jakimi przy podobnych okazjach zarzucają nas redaktorzy pism komputerowych, przejdę do isoty rzeczy. Otóż...

obecnie Hopkins FBI (p) „brzmi” zupełnie profesjonalnie i co więcej - autentycznie: zestawienie potwierdzonego niejednokrotnie wspaniałego aktorskiego warsztatu „lektorów” i profesjonalnego zaplecza procesu udźwiękowienia musi dawać świetne rezultaty. Dlatego też nie zawaham się pisać, że jak dla mnie, szeroko pojęte audi-



DŹOSEPH

Nie tak dawno temu - przed sześcioma miesiącami, w czasie pięknych wakacji, w lipcu, na łamach CDA zagościła pewna przygodówka. Zwała się ona Hopkins FBI i została wzięta w imadło testów prowadzonych przez naszych redakcyjnych braci syjamskich - nierozzerwany duet Yasiu&Yabol. Recenzenci owi przez jakiś czas skutecznie zakłócili spokój miejsca, z którego piszę te słowa nieoczekiwanymi wybuchami radosnego rechotu. Podobno to na skutek dialogów. Być może. W tym momencie ważne jest jednak, że z tego to właśnie powodu H. FBI oceniony został bardzo pozytywnie - jak na wygląd predestynujący ją do co najwyżej trójki - na 5. Und da - jak mawiają nasi zachodni sąsiedzi - liegt der Hund begraben: Y&Y MOGLI świetnie się bawić, gdyż rozumieli, co tam napisano i wygłoszono. A tymczasem niezorientowany w niuansach angielskiego miłośnik nietuzinkowych - trzeba przyznać - przygodówek po jednym rzucie oka na oprawę ominąłby ją najprawdopodobniej bardzo szerokim łukiem. I sporo by stracił.

stanowi obecnie najmocniejszy atut gry! Nie można jednak zapomnieć o czymś jeszcze: dodatkowym bowiem ważnym czynnikiem optycznym „za” jest niewygórowana cena „polskiego” Hopkins FBI - 69 złotych to kwota, jaką chyba jeszcze można zamienić na kilkanaście (jeśli nie kilkadziesiąt) godzin dobrej zabawy. Cóż jeszcze można dodać - pozostaje jedynie życzyć tak Wam, jak i sobie by TAK potrektowanych tytułów było jak najwięcej!

Ps. Jakość lokalizacji 9/10 (10-tka jak wiadomo, to ocena raczej teoretyczna...).

|                                                                         |  |
|-------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>CD-ACTION</b>                                                        |  |
| Producent:<br>KULT/CD Projekt                                           |  |
| Wymagania:<br>P133 32 MB RAM, Windows 95, 98, 3Dix                      |  |
| Dystrybutor:<br>CD PROJEKT<br>(022) 258171                              |  |
| Internet: <a href="http://www.cdprojekt.pl">http://www.cdprojekt.pl</a> |  |



Na szczęście jednak zgodnie z zapowiedziami CD Projekt dokonał czegoś zgoła niecodziennego: pełnego (sic!) „zlokalizowania” (czyt.



**OTWIERAMY CI OCZY.  
NIE DAJ SIĘ ZASKOCZYĆ!**



**KOLEKCJA NAJNOWSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH**

To dowód NA TO,  
ŻE MOŻNA LEGALNIE  
MIEĆ NOWĄ GRĘ Z INSTRUKCJĄ  
i w porządnym opakowaniu  
ZA NAPRAWDĘ niską cenę.



**KOLEKCJA NAJNOWSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH**

**Spójrz prawdzie w oczy**

**Szczegóły na stronie 69**



# Grim Fandango

Taniec ponuraków

Niedawno pisałem, że zastój w przygodówkach chwilowo minął. Jednakże poprzednie argumenty są niczym w porównaniu z tym, który zaprezentuję teraz. Oto bowiem Lucasarts, na którą to nazwę wielbicielom przygodówek zaczynają drżeć ręce i szybciej krążyć w żyłach adrenalina; firma mająca za sobą tradycję takich hitów jak *Monkey Island*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Day of the Tentacle* i *Sam & Max*, wypuściła ze swoich złotych rącek kolejną grę - długo oczekiwane *Grim Fandango*.

ANAKHA

**C**zekalem na nią niczym Edmund Dantes na zmianę rządów we Francji... aż wreszcie się doczekałem. Kiedy rozpakowywałem grę, ręce mi drżały jak filatelista, który na kopercie ubiegłowiecznego listu, jaki przysłał babci dziadzio z podróży dookoła świata, zobaczył błękitny znaczek z Mauritiusa. Ha! Drzałem tym bardziej, że już z pierwszych screenów, które pojawiły się dość dawno temu, wynikało, że produkt ten będzie nieco odbiegał od standardu, do którego przywykli nas firma. Sami autorzy zapowiadali rewolucję w gatunku przygodówek. Nie jestem przesadnym zwolennikiem rewolucji, bo najczęściej trzeba się z nich potem wycofywać, wszystkim jest lyso i nie wszystko da się uładzić... ale poczekajmy, mówiłem sobie. A jak to wszystko wypadło w ostatecznym rozrachunku? No więc... ale nie uprzedzajmy faktów. Po kolei.

Temat śmierci jako takiej, oraz tego, czy jest coś poza nią, czy też nie, jest stosunkowo ciężki, a więc raczej nie używany w grach komputerowych,

które z definicji mają służyć rozrywce i odprężeniu, a nie jeszcze bardziej nas dołować. Były co prawda dwa wyjątki - z tego jeden już robił LucasArts! (mam na myśli *Afterlife*). Tanta jednak była strategią, gdzie trzeba nam było zarządzać piekłem lub niebem, wedle życzenia. W interesującym nas gatunku był i

żeńskiego - bo i dlaczego miałoby tak być? W angielskim odpowiednikiem tego słowa jest Grim Reaper, co na nasze można by przełożyć jako Posępny Żniwiarz, które to określenie trochę lepiej oddaje istotę jego profesji. Otóż Manny to ten bardzo wysoki i chudy jegomość, w czarnej powłóczystej szacie i wielgachną kosą w łapie, który uwalnia duszę zmarłego i przeprowadza ją do Zaświatów. Do tej pory rzecz nie odbiega więc zbyt od powszechnie przyjętych standardów. Natomiast to, że Manny jest zatrudniony w Departamencie Umarłych, który swoją siedzibę ma w wielgachnym wieżowcu w mieście El Marrow (Szpił), ma swoje własne biuro z komputerem ewidencyjnym i sekretarkę, zdecydowanie standardowe nie jest. Na uwagę zasługuje też fakt, że Manny na co dzień nie nosi stroju roboczego (wzrost osiąga dzięki specjalnym bucikom, a kosa jest składana), lecz ubiera się w schludny garnitur i jest jedynie jednym z wielu pracowników DU.

Trzeba przyznać, że tak rzeczowe podejście do tematu jest kontrowersyjne. Rzecz w tym, że z takiego obrazu można by dość łatwo zrobić

Po prawej: Lucas Arts zaskoczył fanów gier adventure - tak formą graficzną, jak i treścią swej nowej gry. Oby takie niespodzianki trwały się częściej.

**DEMO**  
**NA CD**  
**09/98**  
**FACTY**

## Plusy:

- pomysł
- wykonanie
- dźwięk i grafika

## Minusy:

- sterowanie
- ech, wołę nieco trudniejsze przygodówki
- osobliście wołę takie gry w 2D (ale to kwestia gustu)

Ocena:

**9**



drugi wyjątek - *Discworld 2*. Jednakże ze względu na niezwykle przewrotną naturę twórczości Terry'ego Pratchetta trudno mówić tu o jakimś wiarygodnym przedstawieniu sprawy (co nie zmienia faktu, że gra była genialna). Tegie głowy z Lucasarts postanowiły wypełnić tę lukę, stwarzając postać Manny'ego Calavery. Rzecz nie jest banalna, bo została opracowana dość solidnie i zgodnie z logiką.

Manny, mówiąc wprost, jest Śmiercią. Przypominam tylko dla porządku, że w kulturze anglosaskiej Śmierć nie jest bynajmniej rodzajem

bardzo komediową fabułą. Jednakże, z wyjątkiem paru przejawów czarnego humoru, fabuła na rozśmieszenie gracza raczej się nie sili.

Manny, jak każdy agent biura podróży (trochę odmiennego, ale jednak), ma dla swoich klientów różne oferty. Tym, którzy w czasie życia sobie na to zasłużyli, oferuje bilet na słynny ekspres Numer Dziewiąty, rejs na statku lub przynajmniej szybki samochód. Świat Manny'ego bowiem jest jakby odpowiednikiem naszego czyścica, przez który można podróżować do następnego świata (jakkolwiek by on nie był - niczego się zresztą o





nim nie dowiadujemy) albo cholernie długo, albo przy pomocy wymienionych powyżej środków jakby trochę szybciej. Kłopot Manny'ego polega na tym, że ostatnio cały czas trafiają mu się klienci, którzy w życiu raczej nie zajmowali się przeprowadzaniem staruszek przez ulicę, stąd w tych dniach wydaje tylko pogęźne w podróży piechotą drewniane laseczki. Klepskie wyniki coraz bardziej wkurzają jego Szefa, a jeżeli naszego podopiecznego wyleją, nie będzie gdzie miał odpracować swojego czasu i utknie na tym przystanku w drodze do lepszego świata. Sytuacja robi się więc drastyczna.

W tym momencie wkraczasz do akcji. Rzecz jasna, w miarę rozwoju fabuła jeszcze bardziej się skomplikuje, gdy nasz bohater poczuje ciepło w okolicy miejsca, gdzie kiedyś miał serce, do pewnej damy. Ta nagle zniknie i w trakcie pogoni za nią Manny trafi na aferę korupcyjną w Departamencie Umarłych (zabawne, że nawet w zaświatach zdarzają się takie numery). Roboty będzie więc co niemiara.

Po rozpoczęciu gry zaatakują nas zapowiadane przez autorów rewolucyjne zmiany. Po pierwsze, gra nie jest sterowana z myszy. Jak to, ku... (tu wstawić co kto lubi) nie z myszy? Ano - nie. Gra jest w całości obsługiwana wyłącznie z klawiatury. Jak sobie możecie wyobrazić, pociąga to za sobą niemałe zmiany w ogólnym kształcie gry. W ogóle wygląda ona zupełnie inaczej od tego, do czego przyzwyczaili nas Lucasarts.

I tu mała dygresja. Lepsze jest wrogiem dobrego. Niekiedy jednak dobrze jest trzymać się starych, sprawdzonych wzorów. Atutem gier LucasArts było do tej pory to, że gracz zawsze wiedział - mniej lub bardziej - czego się może spodziewać. Sterowniki gier były swojskie... nielato mi to przechodzi przez krtani, ale czek się do nich... jakby przywiązywał. Stałość tych sterowników, dla mnie przynajmniej, była jak trwałość londyńskiego Timesa. Szkoda, że Times poległ pod naporem nieublaganej rzeczywistości i szkoda, że LucasArts zmieniło sterowniki gier. Hic transit gloria mundi!

Żeby łatwiej wam było to sobie wyobrazić, dam punkt odniesienia - Alone in the Dark 4. Co on bredzi, czwórki przecież nie ma, pomyślicie. Ale tak by zapewne wyglądała, gdyby ogólny wygląd trójki podciągnąć do dzisiejszych standardów. Mianowicie, mamy tu renderowaną grafikę 3D, a nie 2D jak w The Curse of Monkey Island. Gra współpracuje też z akceleratorami. Zdrada! Wprawdzie nie są one konieczne (mówiąc po prawdzie, przelazłem całą grę bez włączenia mojego i nawet tego nie zauważyłem), jednakże dodają grze większej płynności.

Ogólnie, styl grafiki, filmów przerywnikowych, jak i podkładu muzycznego jest utrzymany w dość ponurym klimacie. Nie można też się oprzeć wrażeniu, że czyściec to lata dwudzieste Stanów Zjednoczonych, z tym wyjątkiem, że zamieszkują go prawie wyłącznie Meksykanie - kościotrupy. Widać to na każdym kroku: w architekturze, samochodach, muzyce, stylu ubierania czy samej wymowie i nazwiskach bohaterów. Rzuci się też w oczy fakt, że w tamtych latach właśnie mafia przeżywała swoje złote lata - tak jak w grze. Zresztą, obejrzyjcie screeny obok. Przykre tylko, że wedle speców z LA rządzić ma i Zaświatami.

Czas na chwilę wrócić do systemu sterowania. Z klawiatury sterujemy, gdzie Manny ma podejść lub podbiec. Jeżeli przechodząc obok czegoś Manny obróci głowę i zacznie się temu przypatrywać, znaczy to, że coś można z tym zrobić - obejrzeć, wziąć, przestawić, przesunąć, włączyć czy co tam jeszcze. Głowa naszego bohatera zastępuje nam więc w pewnym sensie wskaźnik, którym przesuwając po ekranie znajdowało się ważne elementy. Po naciśnięciu klawisza I (jak Inventory) Manny sięga do wewnętrznej kieszeni, w której przenosi wszystkie znalezione przedmioty i wyciąga jeden z nich. Kursorami wybieramy interesujący nas przedmiot i wracamy do gry. Jednakże, mimo że na początku wygląda to zabawnie, potem, kiedy nagromadzimy więcej przedmiotów, monotonne naciśnięcie kursora, podczas kiedy koścista łapa wyciąga po jednym kolejne przedmioty, aż dojdziemy do tego, który nas w danej chwili interesuje, jest dość nużące.

Akcja gry rozgrywa się w sumie na przestrzeni czterech lat. W pogoni za Meche (czyli swoją wybranką) Manny, po ucieczce z El Marrow zwiedza najpierw puszcę, potem dostaje się do miasta Rubacava, tam mustruje na statek, który niestety idzie na dno. Po krótkim epizodzie na dnie oceanu trafia na koniec świata, stamtąd wyremontowanym statkiem na Antarktydę, następnie zaś z powrotem do Rubacavy i ostatecznie do El Marrow, które w ciągu jego długiej wędrówki zamieniło się w mroczną jaskinię hazardu i korupcji o nazwie Nuevo Marrow. Manny oprócz zamilowania do wałęsania się po świecie ma też złote ręce do interesów - w Rubacavi z małego Fast Fooda robi ekskluzywne kasyno, zaś maly kuter przerabia na marzenie każdego marynarza. Interesujący jest fakt, że prawie w każdej z tych lokacji Manny ma na sobie inny strój - a to mundur żołnierza, a to białą marynarkę a la Humphrey Bogart z Casablanki, tudzież marynarski odziewek lub grube futro i wysoką czapę.

Na dole:  
No co? Nawet śmierć ma  
prawo do miłości!







Trudność zagadek występujących w grze jest na dość przeciętnym poziomie, do jakiego przyzwyczail nas Lucasarts. Na szczęście firma uniknęła plagi, jaka nawiedziła ostatnio większość gier z gatunku przygodówek - a mianowicie zbytniego uproszczenia gry. Nie występują też długotrwałe zacięcia. Przełożone na ludzki język oznacza to, że trzeba się nieco wysilić - na tyle, by potem człek mógł chodzić

wewnętrznie nadęty - nie za bardzo jednak, ot tak w sam raz.

W sumie Grim Fandango jest kawałkiem bardzo dobrze wykonanej roboty, jak to zwykle zresztą bywa w przypadkach produktów Lucasarts. Natomiast, szczerze mówiąc, nie jestem do końca przekonany co do słuszności wprowadzonych zmian w systemie sterowania. Mówiąc krótko, jeżeli idzie o prostotę obsługi, myśz rządzi i tyle. W The Course of Monkey Island po prostu klikamy na miejscu, w którym ma znaleźć się bohater i basta. W Grimie zaś, kiedy Manny po raz kolejny pobiegnie gdzieś za daleko i będziemy musieli cofać się z powrotem, nie raz zatęsknimy za gryzoniem. Szczerze mówiąc, bardziej wolalem też starą dobrą grafikę dwuwymiarową z Islanda niż to nowoczesne 3D, ale to kwestia gustu. Ostatecznie powiedziałbym tak - gra jest świetna... pod warunkiem, że odpowiada ci jej ogólna atmosfera.

## Z kim to tango w Grim Fandango?



### Manny Calavera

Główny bohater GRIM FANDANGO. Przeciętny jegomość pracujący w Departamencie Śmierci w Zaświatach. Jest kimś w rodzaju agenta biura podróży, który może załatwić luksusowy transport do dziewiętego z zaświatów dla tych, co przeżyli swoje wirtualne żywoty. Ostatnio trafiają mu się klienci, którym kiepsko się wiodło, co oznacza, że Manny ma nikłe perspektywy na premię. Zaczyna podejrzewać, że ktoś podkłada mu świnię... Dlaczego trafiają mu się wyłącznie kiepscy klienci? I kto dostaje tych luksusowych?



### Mercedes „Meche” Colomar

Tajemnicza kobieta, która wpada do biura Manny'ego niczym powiew wiosny, wywołując na nim gęsią skórę. Co się stało z wieczystą nagrodą Meche? Dlaczego znikła? Czy Manny ma u niej choć widmową szansę?



### Domino Hurley

Rywal Manny'ego, komiwojażer, który zawsze ma spory wybór dusz. Czy ma jakiś związek z Don Copalem? Jak jest źródło jego sukcesów? Po co szkieletowi worek treningowy?



### Glottis

Kierowca i towarzysz Manny'ego. Potwór z Zaświatów, który serce ma przepelnione miłością - miłością do samochodów i podróży... miłością do wszystkiego, co ma silnik i szybko mknie w dal. Jest żywiołowym elementem zaświatów, wywołanym w jednym celu - by prowadzić pojazdy. Lub - jeżeli nie można gnać przed siebie, to chociaż zmieniać olej i ustawiać zapłon...

Ostrzeżenie! Nigdy nie pozwólcie Glottisowi zbliżyć się choćby do jaskini hazardu... możecie mieć poważne kłopoty z wyciągnięciem go na zewnątrz...



### Eva

Sekretarka szefa Manny'ego, Don Copala. Bystra dziewczyna, której trochę żal Manny'ego, ale za wszelką cenę chce zachować robotę. Eva nie jest taką, jaką się wydaje... być może pracuje dla kogoś innego? Kim jest ten tajemniczy nieznajomy? Jakiego haka ma Eva na Don Copala?



### Salvador Limones

Rewolucjonista i przywódca podziemnego ruchu Stowarzyszenia Zgubionych Dusz. Jakie są jego plany i jakie miejsce przeznaczył w nich dla Manny'ego? I co z jego osobliwą obsesją dotyczącą gołębic jaj?

Gra jest bardzo dobra graficznie, wszystkie lokacje zaplanowano doskonale - może tylko postaci bohaterów są nieco kontrowersyjne - ale to rzecz gustu. Doskonale są niezwykle płynne - i nieoczekiwane - zmiany planów - to naprawdę majstersztyk, godny kamerzysty kandydata do Oskara. (Swoją drogą wydaje mi się, że można byłoby ufundować coś w rodzaju Oskara za Grę Roku - trzeba byłoby tylko zorganizować plebiscyt, do którego należałoby wciągnąć redaktorów różnych pism opisujących gry komputerowe, w miarę możliwości z rozmaitych krajów. Ciekawe, co wy na to, drodzy czytelnicy. I jak - wedle was - mogłaby się taka nagroda nazywać? Jeśli mają swoje nagrody i rankingi filmowcy, muzycy, w rozmaitych plebiscytach głosujemy na sportowców, to dlaczego nie ma ogólnopolskiego - a może europejskiego rankingu gier komputerowych. Z wręczaniem nagród, galą itd?) Grim Fandango uzyskałby u mnie Oskara właśnie za pracę kamerzysty i scenarzysty. Godzi się też wspomnieć i kryształowo czystym opracowaniu dźwięku. Przeprowadzając Manny'ego przez pustą uliczkę naprawdę słyszałem echo jego kroków, a odgłosy pracy biurowej są wprost znakomite! Powiecie - drobiazg? No, po takich drobiazgach poznaje się mistrzów. Drugi Oskar za robotę dźwiękowców (czy dźwięczarzy?)

Życzymy doskonałej zabawy!



**ACTION**

**Producent:**  
LucasArts

**Wymagania:**  
486/100, 16MB RAM, CDx2,  
Dos/Win 95

**Dystrybutor:**  
L.E.M.  
tel. (022) 6428165

**Internet:** <http://www.lucasarts.com>

**INFO**



# Urban Assault

RTS jako symulator



U dołu:  
Grafika niezła, choć paleta barw jest taka...kontrowersyjna i nie każdemu będzie się podobać...

dokonasz też tego, czas zająć się eksterminacją. I tu właściwie niestety kończy się strategia, no bo niby możesz łączyć pojazdy w jednostki, ustalać ich poziom agresji, wysyłać w różne miejsca itp. Ale w rzeczywistości najlepszą taktyką jest zostawienie sobie kilku jednostek w odwodzie, a z reszty zrobienie jednego dużego oddziału zajmującego się niszczeniem wszystkiego co się da. Nie daje to niestety (przynajmniej w moim odczuciu) takich wrażeń jak granie chociażby w niektóre z nowszych RTS'ów, gdzie takiej taktyki można użyć co najwyżej ze szczerej chęci zobaczenia jak przeciwnik systematycznie wykańcza nasze oddziały. Ale patrząc z drugiej strony, takie rozwiązanie może spowodować, że Urban Assault spodoba się wielu osobom, które do tej pory nie miały zbyt dużego szczęścia w RTS'ach :).



I gdyby na tym się kończyło to, co oferuje nam gra, byłoby z nią kiepsko, bo pomimo przyzwoitej grafiki i sporej dozy akcji, grywalność byłaby mierna. Tymczasem ten jeden dodatkowy element, jakim jest możliwość przejęcia w dowolnej chwili kontroli

nad którąś z naszych jednostek, dodaje grze trochę wigoru. Bo gdy znudzi nam się ciągłe klikanie na mapie i wskazywanie naszym oddziałom nowych celów, możemy wskoczyć do pojazdu i samemu zacząć się bawić. Czasami jest to nawet niezbędne, bo jednostka pod naszą kontrolą jest dużo bardziej skuteczna od tych kontrolowanych przez komputer. Nie ma również problemu z resztą oddziału, bo przez cały czas, gdy my kontrolujemy jeden z jego pojazdów - reszta podąża za nami i stara się jak najbardziej nam pomóc. Kontrolować możemy praktycznie każdy typ pojazdu, jaki możemy wyprodukować, więc Urban Assault jest po części (i to nawet tej większej) strzelaniną ze sporą ilością pojazdów do wyboru. Szkoda tylko, że część zręcznościowa również nie została najlepiej zrealizowana. Pojazdy są ciężkie do kontrolowania, ich uzbrojenie nie jest zbyt rozbudowane i tak jak w wypadku części strategicznej, część zręcznościowa pozostawia pewien niedosyt.

I niestety - pozostaje on do końca bo to, co miało być w grze wspaniałe, czyli pomieszenie zręcznościówki ze strategią, sprawia, że nie gra się w UA najlepiej. Może gdyby oba elementy były bardziej dopracowane i lepiej się uzupełniały, postawiłbym grze lepszą ocenę, ale przy stanie aktualnym nie czuję się na siłach, żeby wystawić jej ocenę większą niż 6, bo zdaje sobie sprawę, że niektórym gra może się spodobać właśnie dlatego, dlaczego mi niezbyt przypadła do gustu.

|                                                                                  |                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                                                                                  | <b>Producent:</b><br>Microsoft                                |
| <b>Wymagania:</b><br>486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95                         | <b>Dystrybutor:</b><br>Microsoft Polska<br>tel. (022) 6286924 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.microsoft.com">http://www.microsoft.com</a> |                                                               |

INFO

Klasyczne RTSy powoli zaczynają się nudzić graczom i producentom, dlatego ludzie pracujący nad nowymi granami starają się jak najbardziej wyróżnić swoje dzieła, ale tak żęhy nadal „podpadły” pod tę kategorię. Przykładem takiej gry, rozgrywanej w czasie rzeczywistym, ale zmniejszonej tak, że granie w nią to całkiem inna zabawa niż np. w C&C, jest Urban Assault firmy Microsoft.

YASIU

Kiedy pierwszy raz zetknąłem się z informacjami o tej grze, pomyślałem sobie, że będzie to kawał całkiem dobrej zabawy. Bowiem mamy tu kilka (a dokładniej rzecz biorąc pięć) stron konfliktu. Grafika jest całkowicie trójwymiarowa, akcja dość szybka, a do tego mamy możliwość przejęcia w dowolnej chwili kontroli nad któryś z naszych pojazdów. I nie zawiodłem się - Urban Assault to bardzo szybka, dająca mało czasu do namysłu trójwymiarowa gra strategiczna, której celem jest (o dziwo) wyeliminowanie wszystkich pozostałych pretendentów do panowania nad Ziemią. Sama historia stojąca za grą nie jest zbyt ambitna, bo co nowego jest w tym, że ludzie prowadząc złą politykę ekologiczną spowodowali efekt cieplarniany? A to był dopiero początek - nadmierne podgrzanie oceanów spowodowało wymarcie planktonu stanowiącego pokarm dla najmniejszych rybek, które znowu były źródłem żywienia większych itd. Spowodowało to kryzys żywieniowy, a do tego ludzkość stanęła przed obliczem zagrożenia z kosmosu, bowiem naszą piękną planetę upatrzyli sobie dwie rasy kosmicznych najeźdźców. Jakby tego było mało, przestało być możliwe życie na otwartym powietrzu, a ludzkość podzieliła się na kilka frakcji walczących ze sobą.

I właśnie w takiej sytuacji zaczynasz rozgrywkę, drogi Graczu. Praktycznie od razu jesteś rzucony na głębokie wody, bo nie można liczyć trzech misji treningowych (trzecia jest już właściwie normalną misją, bo występują w niej



przeciwnicy) wyjaśniających absolutnie niezbędne do walki funkcje twojego interfejsu. Jesteś bowiem częścią systemu komputerowego oplatającego całą Ziemię i dzięki temu możesz w jednej chwili dowodzić akcjami w różnych częściach globu. Ogólnie rzecz biorąc, większość misji polega na skombinowaniu sobie bazy energetycznej, odnalezieniu na polu walki różnego rodzaju power up'ów, wyeliminowaniu przeciwnika i otworzeniu sobie przejścia do następnego etapu. Tak to wygląda w skrócie, a mówiąc trochę dokładniej - zaczynasz każdą misję, mając pod kontrolą stację dowodzenia i kilka jednostek. Warto zapamiętać z briefingu, gdzie wysłać swoje siły, żeby zdobyć stację zasilającą - bo jak już od dawna wiadomo, energia jest niezbędna do prowadzenia walki. Mając już zasoby energetyczne, możesz spokojnie zająć się tworzeniem nowych jednostek i organizowaniem ich w oddziały - a gdy

DEMO  
NA CD  
10/98  
ACTIV

#### Plusy:

- idea
- grafika
- coś nowego w świecie RTS

#### Minusy:

- średnia grywalność
- ani to RTS - ani symulator
- taka sobie AI wroga

Ocena:

6



# Monaco Grand Prix2

Gaz do dechy

Ryk silnika zagłuszył na chwilę głos komentatora. Kolorowa smuga światła, niczym deszcz karabinowych kul, zagrała przez chwilę po oczach widzów. Ani wzrok, ani głowy nie były w stanie nadążyć za pędzącymi bolidami, ale nikogo to właściwie nie obchodziło. Liczyła się atmosfera i głos komentatora, który dostrajał widzów do właściwej częstotliwości odbioru. Niczym rzadki telewizorów ustawionych w sklepie i prezentujących ten sam obraz, sznury fanów promieniowały rozgrywającymi się na torze obrazami...

## INQUISITOR

**P**roducent, firma Ubi Soft, twórca między innymi takich hitów jak *Readline Racer*, *POD*, *Street Racer*, ma nareszcie w swojej ofercie kolejną wersję przesławnego *F1 Racing Simulation*. Toczące się w sezonie 1966 wyścigi FIA Formula One Grand Prix Championship w końcu mogą spocząć na zakurzonej półce. Sprawcą tego przetasowania jest *MONACO Grand Prix 2*, który zgodnie z zapowiedziami specjalistów firmy oferuje odbiorcom kilka bardzo ciekawych propozycji. Warto nadmienić, że UbiSoft sprzedał ponad czterysta tysięcy zarejestrowanych kopii „jedynek”, co nawet, jak na światowe standardy, nie jest mało (dla porównania dodam, że w Polsce sprzedanie pięciu tysięcy oryginalnych wersji gry uważane jest za olbrzymi sukces).

Pierwsze co zaskakuje gracza po uruchomieniu *Grand Prix 2*, to możliwość gry nie tylko tradycyjnymi bolidami Formuły 1, ale również „starodawnymi” modelami z lat pięćdziesiątych. Dostaliśmy więc właściwie dwie gry w jednej, tym bardziej, że sposób zachowania pojazdów „klasycznych” w porównaniu ze współczesnymi jest zdecydowanie odmienny. Już na pierwszym pulpicie opcji, na którym zawiesimy oko, musimy dokonać wyboru co do rodzaju pojazdów, a więc i wyścigów (jeżeli chcemy



pojeździć „staruszkami”, automatycznie mamy mniejszą paletę dostępnych trybów wyścigów). Z ciekawości zasiadłem najpierw za kierownicą zabytkowych wozów, tym bardziej, że miałem okazję pograć ostatni w *Grand Prix Legends*. Niestety już od pierwszych chwil „za

## Oto tyk danych technicznych dotyczący bolidów F1, które jeździły w rajdach w latach pięćdziesiątych.

### BETA JULIETTA

Weight empty: 914 kg  
V8 engine, 1478 cc, 350 hp at 8500 revs/min  
Max. speed: 290 km/h

### SAMCI GORDANO

Weight empty: 474 kg  
4-cylinder engine, 1940 cc, 164 hp at 5250 revs/min  
Max. speed: 220 km/h

### SCUDERIA ROSSA

Weight empty: 710 kg  
V12 engine, 4498 cc, 330 hp at 7000 revs/min  
Max. speed: 290 km/h

### TALGOT LABOT

Weight empty: 910 kg  
6-cylinder engine, 4482 cc, 280 hp at 5000 revs/min  
Max. speed: 240/260 km/h

kółkiem” odczułem olbrzymią różnicę na niekorzyść *MGP2*. Mimo naprawdę ładnej grafiki, świetnego operowania światłem na karoserii wozu (opływowe jak należy) oraz świetnych scenarii (dopracowane modele domów, pochylające się nad drogą drzewa, itp.), podstawowe dla „kierowcy” zjawiska, jak np. prowadzenie bolidu, były znacznie gorzej

## Plusy:

- świetna grafika
- bardzo ładne wizualnie trasy
- dużo kamer
- cała masa torów
- spora rozpiętość wymagań względem graczy
- duża liczba możliwych modyfikacji

## Minusy:

- nierealne zachowanie bolidów w trybie realistic
- muzyka

Ocena:

7

odzwzorowane. Przede wszystkim w full realistic przy gwałtownym przyspieszeniu auto powinno stać się nadsterowne, tak jak ma to miejsce w rzeczywistości. W wypadku *MGP2* jedzie się jak po sznurku, mimo że pojazd powinien już dawno leżeć w rowie. Z kolei podsterowność, która pojawia się przy szybkim wchodzeniu w zakręty, jest jakaś sztuczna, auto raczej przesuwa się na drodze, niż z niej zjeżdża pchane siłą odśrodkową. Dobrze przynajmniej, że uchwycono różnicę, jaka pojawia się wówczas, gdy jeździmy z drogi na trawę lub piasek. W obu wypadkach daje się wyczuć wyraźną zmianę zachowania wozu. Oczywiście takie niuanse ważne są jedynie wówczas, gdy wybieramy „realistyczny” tryb jazdy. Być może moje zastrzeżenia nie byłyby tak sprecyzowane, gdybym nie ujrzał *Grand Prix*



*Legends* - ta gra po prostu jest znacznie lepsza i to zarówno pod względem odwzorowania warunków jazdy, jak i graficznie (choć należy pamiętać, że w *MGP2* mamy do wyboru również wyścigi współczesnych bolidów). Przewaga graficzna rysuje się przede wszystkim w wypadku kokpitu kierowcy. W *MGP2* jest to po prostu tradycyjna bitmapka z kilkoma zegarami (na szczęście wskazówki się ruszają). W *GPL* kokpit był zbudowany w oparciu o „wektory” i mogliśmy nawet zobaczyć dłonie kierowcy, który kręcił kółkiem pod nasze dyktando.

Mimo wszystko, *MGP2* stoi na wysokim poziomie i nawet wymagający użytkownicy raczej będą zadowoleni. Warto choćby zwrócić uwagę na możliwość obserwacji wozu z 15 kamer zewnętrznych (widowskowe

ujęcia z nad przedniego koła lub tylnego zderzaka) i pięciu tradycyjnych ujęć dostępnych dla kierowcy. Pewnym zaskoczeniem (miałym) jest również możliwość „nałożenia” na pojazd własnej tekstury, czego w *GPL* oczywiście nie





było. Opcja ta jest o tyle interesująca, iż pozwala na ciekawe eksperymenty z kolorami, a wynik tej zabawy jest naprawdę widowiskowy (może własne zdjęcie zamiast lakieru?). Z ciekawych rzeczy warto chyba wspomnieć, że kierowca, który siedzi w naszym pojeździe nie sterczy w nim jak kawał drewnianego klocka. Wyraźnie widać jak na zakręcie głowa kierowcy, niczym wahadło w zegarze, kiwa się na boki, co przydaje grze autentyczności.

wyruszymy, konieczne będzie również wybranie trybu gry oraz zdefiniowanie parametrów graficznych.

Oczywiście będziemy mogli ścigać się w klasycznych trybach Grand Prix, Championship, Single Race, Training, Time Attack. Dodatkowo możliwe jest wybranie określonej trasy (scenariusz), a w „starszej” Formule - np. Retro Grand Prix. Same wyścigi to oczywiście sto procent adrenaliny. Gdyby tylko auto zachowywało się bardziej naturalnie, jazda byłaby po prostu perfekcyjna. Przeciwnicy komputerowi są naprawdę dobrzy i wygrać z nimi jest dość trudno. Rywal potrafi trzymać się naszego „ogona” i czekać na

wybieżenie „amatora”, skończy się jedynie na wrażeniach, jakie towarzyszą nam zazwyczaj podczas przejażdżki na karuzeli.

W grze dostępnych jest w sumie 17 torów oraz 11 teamów. Spora różnorodność na pewno wskazana, tym bardziej, że możliwa jest również gra w trybie multiplayer. Jak zwykle



Niezależnie od trybu gry, jaki wybraliśmy, możemy zdecydować się na jeden z trzech poziomów trudności (amateur, pro, expert) oraz dokładnie zdefiniować własne personalia i inne dane osobiste (nie chodzi w tej chwili o ilość dzieci i stan majątkowy:)). W specjalnej tabelce możemy wpisać nazwisko, narodowość, datę urodzin, ciężar ciała, wzrost. Poza tym, możemy również zagłębić się w wiele tabel, które pozwolą nam na dobranie odpowiednich warunków pogodowych, wybór trasy i tak dalej. Wspomniana pogoda to oczywiście cztery podstawowe warianty (słońce, deszcz, jedno i drugie, oraz opcja losowa). Jednocześnie zdecydujemy się, czy pojazd ma podlegać „normalnym” uszkodzeniom podczas kraksy itd. (realistic, identical, random). Jak zwykle będziemy mogli wybrać automatyczną skrzynię biegów (lub nie) oraz takie opcje jak ABS, Anti Spis, Anti Skid itd. Zanim

właściwy moment (gdy popełnimy błąd) i dopiero wówczas atakować. Wypadki, które oczywiście mogą zdarzyć się na trasie mogą spowodować, że wasze żółdki samoistnie się wyniciują. Programiści w tym wypadku naprawdę popracowali. Przy prędkości rozwijanej na trasie, bolidy prawie nigdy zwyczajnie nie zatrzymują się na bandzie. Tak jest i w grze. Jeżeli wóz zniesie z toru i uderzy on o barierę, możecie być niemal pewni, że wielokrotnie przełożyłkuje i niewiele z niego zostanie (w trybie realistic). Jeżeli



Po lewej: Niektórzy kierowcy namiętnie walą po zderzakach, co zdarza się niepokojąco często...

zagramy poprzez interek, modem, kabelek. Pozostaje jedynie wcisnąć na głowę kask, zapiąć pasy i mocno złapać się kierownicy. Gra jest wystarczająco emocjonująca, abyście zapomnieli na kilka dni o bożym świecie. Jeżeli po prostu lubicie sobie pojeździć na dobrym symulatorze, Monaco Grand Prix 2 na pewno spełni wasze oczekiwania. Możliwość gry zarówno modelami z lat 50-siętych, jak i współczesnymi jest na pewno bardzo pociągająca. Jeżeli jednak szukacie maksymalnie realnego odwzorowania warunków jazdy, spójrzcie raczej w kierunku Grand Prix Legends, chyba że nie znosicie „starych gratów”. W takim wypadku MGP2 jest bezkonkurencyjne...



|                                                                                       |  |                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------|
|  |  | <b>Producent:</b><br>Ubi Soft                       |
| <b>Wymagania:</b><br>P 133, 3Dcard (4Mb), 16 Mb RAM,<br>Direct X6, CD-Rom, Win95/98   |  | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.ubisoft.com/">http://www.ubisoft.com/</a>        |  |                                                     |



# Bio F.R.E.A.K.S.

Gladiatorzy

Pojawienie się czwartej części Mortal Kombat 4 wzburzyło na nowo gorącą krew w żyłach zaprzysięgłych miłośników ostrych komputerowych nawałek. Po raz kolejny można było poczuć znajomy ból w nadgarstkach czy opuszkach zmęczonych paluszków, spowodowany spędzeniem kolejnych nocy i dni przy swej ulubionej gierze z ukochanego gatunku.

JASPIN

**N**ad jakością czwartej części Mortala rozchodzić się nie będę, gdyż zrobili to już odpowiedni osobnicy na łamach naszego czasopisma. Mam zamiar jedynie posłużyć się tą grą do zaprezentowania innej, poniekąd podobnej, której motyw przewodni można określić krótko i zwięźle: natraskanie po zmutowanych i wykrzywionych mordach możliwie największą ilość razy. Bio F.r.e.a.k.s. funduje podróż miłośnikom rozbudowanego gatunku bijatyk do przyszłych, fikcyjnych (miejmy nadzieję) czasów, w których miała okazję narodzić się niepowtarzalna, unikatowa Neo-Ameryka. Po bliższym rozpoznaniu łatwo można się zorientować, iż otoczenie nie sprzyja rozwijaniu i kulturowaniu przyjaźni, ani nie jest dobrym miejscem na ciche i spokojne dotrwanie do późnej starości. Gracz tego typu skomplikowanych decyzji dotyczących swych przyszłych miejsc zamieszkania, podejmować musiał nie będzie, wszak Bio F.r.e.a.k.s. RPG, strategię ani tym bardziej przygodówką nie jest.

Na szczęście, gdyż w tym przypadku grę określić można jako diabelnie dobrą, w pełni trójwymiarową bijatykę, rozgrywaną się w



## Plusy:

- grafika
- poziom wykonania
- zróżnicowanie ciosów
- oryginalność postaci
- animowane wstawki
- klasyczne mordobicie we wspólnym wykonaniu

## Minusy:

- brak multiplayer'a

## Ocena:

9

uderzeń, charczeń i tym podobnych, miłych dla ucha każdego komputerowego zabijaki „melodii”. Przed rozpoczęciem rozgrywek wypada dokonać wyboru wpływającego na rodzaj bijatyki, którą chcielibyśmy rozegrać. Do naszej dyspozycji pozostawiono rozgrywki zespołowe, pojedynczy pojedynek z wybranym osobnikiem, tzw. „survival”, czyli zetknięcie się po kolei ze wszystkimi dostępnymi w grze postaciami i „przeżycie” ich wszystkich na jednym, wciąż tym samym „pasku” dostępnej energii oraz zabawę z kolegą. Zgodnie z wyborem zabawy, za którą mamy zamiar się zabrać, wybieramy jedną lub kilka (w drużynie maksymalnie można znaleźć się 5 osobników) postaci, którymi stoczymy

imponujący pojedynek kończący się krwawym zejściem jednego z zawodników (czego oczywiście nikomu nie życzę).

Liczebność uczestników przyszłościowego turnieju nie należy do zbyt imponujących, jednak oryginalność każdego kandydata, jego wygląd oraz ciosy i broń, które w znacznym stopniu pomagają w przerobieniu każdego oponenta na dżemik babuni, w zupełności wystarczają za całą armię postaci. Osobnicy, którymi będziemy mieli okazję nieco się poobijać po ścianach, powrzucać do ławy lub zielonego, kwasopodobnego paskudztwa, należą do grona istot, które trudno nazwać normalnymi. Przy każdej z nich Vader w swoim czarnym kasku, astmatycznym, rżącym oddechu oraz podkręconym basowym głosie

wyduje się być absolutnie normalnym, na poziomie osobnikiem, który nie zwróci na siebie uwagi nawet gdyby stanął na rękach i zaśpiewał niczym profesjonalny kastrat wyciskającą łyżę operę. Minotauropodobne postury, „Dukenowate” blond włoski, zielona, zółwia skorupa, głowa wystająca z miejsca tam gdzie przeważnie i w większości przypadków znajduje się klatka piersiowa, helikopterowate śmigło na czubku głowy czy ostatecznie clownowate oblicze trzymające ogromny młot w

powykręcaną rękę to tylko niewielki opis oddający w nikłym stopniu to, jakiego typu indywidua uczestniczą w turnieju Bio F.r.e.a.k.s.

Wśród tych oryginałów nie zabrakło dwóch przedstawicieli płci pięknej (w jednej zakochał się pan Otis, w drugiej pan Gem.ini - ja w żadnej), którym na szczęście oszczędzono jakiegokolwiek wynaturzenia i z zachowaniem wszelkich, tylko ludzkich cech, postanowiono wypuścić na arenę walki. Oczywiście nie zapomniano każdej z nich, jak i pozostałych męskich i nie określonej płci osobników odpowiednio uzbroić w wymyślne, żelazne, strzelające, buchające ognistymi wyziewami, narzędzia zbrodni, dzięki którym każda

z postaci posiada swój własny indywidualny zestaw combosów, ciosów, niespodziewanych, zaskakujących ataków oraz przede wszystkim oryginalny styl walki (bądź jak kto woli obrony). Każda z nich oprócz wspomnianego przeze mnie pomyslowego wyglądu chwalić się może przeróżnymi akcesoriami oraz zestawami do rozpruwania, gniecienia, miażdżenia, spalania, gryzienia, rozciągania, które przeobrażają tradycyjną bijatykę w krwawą, imponującą widowisko, biją na głowę wszelkie relacje na żywo z mistrzostw sumo, karate, wolnej amerykanki, boksu i innych nawałek określanych delikatnie mianem sportu. Jest to zajmujące tym bardziej, że gracz nie tylko





tych przypadkach bywa, „odstresowującą” (przynajmniej tymczasowo) ze wszelkich kłopotów rozrywkę.

Dodatkowym elementem, który choć po pewnym czasie może wzbudzać małe znużenie wśród graczy, są rozpoczynające walkę prezentacje zawodników w postaci krótkich, acz zabawnych animek oraz niekiedy wypowiedzi lub mutantowe odgłosy wydawane przez przedstawiających siebie zawodników. W ten sam

sposób potraktowano zakończenie każdej bójk,



przygląda się bijatykiemu spektaklowi na arenie, ale również bezpośrednio w nim uczestniczy.

Radosne stukanie po mordzie i innych, wystających oraz ukrywających się częściach ciała zmutowanego osobnika, jest o tyle widowiskowe, że każdy cios, ruch, strzał, charakterystyczny dla danego zawodnika, prezentowany jest z zachowaniem nienagannej płynności (warunkiem oczywiście jest dobry sprzęt), godnej wykwalifikowanej baletnicy ze scen renomowanych francuskich operetek. Otoczenie, niekiedy będące czynnikiem wpływającym na wynik walki (a przynajmniej dodające i tak już sporej widowiskowości), wyglądem przypomina klasyczne, obryzganе krwią



które ukoronowane zostaje radosnym tańcem, okrzykami dziękczynnymi ku swej niepokonanej sile oraz podskokami nie pozostawiającymi graczowi żadnych wątpliwości co do zwycięzcy danego starcia. Poziom inteligencji zawodników w zależności od ustawień w opcjach gry, plasuje się na dość wysokim poziomie, szczególnie jeśli chodzi o wyższe

U góry:  
Nie lubię podglądać...  
Bang!!!

etapy. Oczywiście możemy spowodować, by każda walka przypominała bijatykę z wysokiej klasy flegmatykami, dla których zółw wydaje się być pojazdem formuły 1, ale chyba dobre są takie ustawienia dla początkujących wojowników areny. Wykwalifikowanej reszcie spokojnie powinno wystarczyć wysokie AI przeciwników, wzrastające wraz z każdym nowym pojedynkiem, a warto zaznaczyć, że na wyższych poziomach walka nie należy do łatwych, choć zawsze pod względem widowiskowości jest przyjemna.

Opisane przeze mnie atuty gry nieco przysłonięte zostają brakiem jednego, bardzo istotnego, niezwykle rozrywkowego elementu znanego jako multiplayer. Niestety nie ma opcji

gry sieciowej, a jeśli zbrzydą nam pojedynki z dobrze wytrenowanym i zaprogramowanym CPU, możemy jedynie zaprosić kolegę (koleżankę) do siebie i posługując się jedną klawiaturką bądź padami (jeśli takowe posiadamy), rozegrać na tym samym komputerze, walkę z przeciwnikiem, w większości przypadków przewyższającym inteligencją roślinę doniczkową. Staram sobie nie wyobrażać, co by się działo, gdyby Bio F.R.E.A.K.S. zawierał w sobie sieciowe rozgrywki, z pewnością mogłabym rozważyć ewentualność pojawienia się przy końcu tekstu dwucyfrowej liczby, którą jak do tej pory może poszczycić się jedynie Unreal. Dawka rozbryzgiwanej krwi, adrenaliny w żyłach, ciśnienia oraz przede wszystkim stopień ogólnie rozumianej grywalności stawiają Bio F.R.E.A.K.S. w rzędzie najlepszych, z jakimi do tej pory miałam styczność, trójwymiarowymi komputerowymi bijatykami, przewyższającymi dotychczasowe wielkie tytuły, m.in. Mortal Kombat. Ten ostatni moim zdaniem został przez Bio F.R.E.A.K.S. sprasowany niczym robaczek przejechany walcem drogowym.

Polecam więc tę grę gorąco wszystkim miłośnikom Kombatów, Fighterów i innych tego typu arenowych rozrywek, którzy przed zakosztowaniem krwi w Bio F.R.E.A.K.S. powinni przygotować się na wymiatającą grę, pozostawiającą swych gatunkowych poprzedników w dalekim tyle.

|                                                                            |                               |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
|                                                                            | <b>Producent:</b><br>Starfire |
| <b>Wymagania:</b><br>3Dix, OpenGL, P166, 16 Mb, Win 95, CDx4               | <b>Dystrybutor:</b><br>Midway |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.midway.com">http://www.midway.com</a> |                               |

**INFO**



i innymi substancjami limfatycznymi czy organicznymi areny gladiatorских bójek. Wzbogacone ciekawym architektonicznym wykonaniem (główna Statua Wolności wyrastająca z podłogi) oraz w niektórych przypadkach otoczone basenikiem substancji ogniowo-żrących, pomieszczenia, pozwalają na strącanie, popychanie do czerwonego jeziora czy wskakiwanie na wyższe poziomy uczestników walki, w celu podniesienia i tak już wystarczającej atrakcyjności pojedynku. Postacie występujące, ich stroje, ciosy, zbrodnicze stalowe, wybuchowe narzędzia, ruchy, combosy oraz różnego rodzaju śmiertelne zejścia, czynią z partyjki Bio F.R.E.A.K.S. wysoce atrakcyjną i jak to zwykle w



# Moto Racer 2

Motocykle dla odważnych

Tym razem na tapecie wyścigi motocykli. Nie będą to tylko ścigacze rodem z MadMax I, „pośmigamy” tu również maszynami typu Cross. Tak, tak, choć zima za pasem i nasze ogniste rumaki stoją już w garażach, czekając wiosny, my mamy możliwość potrenowania na symulatorze. Tak się złożyło, że właśnie przypadł mi zaszczyt opisanie dla was najnowszego dziecka ze stajni Electronic Arts i Delphine Software Int., pod tytułem Moto Racer 2.

KOWAL

**W**iem, wszyscy zapewne oddali się na chwilę wspomnieniom, kiedy to na naszym rynku pojawiła się pierwsza część tej gry. Mnie osobiście bardzo się spodobała; to był zapewne powód, dla którego wysiedzialem przed monitorem mojego komputera ładnych parę(dziesiąt) godzin. Możecie sobie wyobrazić, jaka była moja reakcja na wieść o ukazaniu się kontynuacji. Mam nadzieję, że nie jestem tu wyjątkiem, że Wy również czekacie na moment, kiedy to ww. produkt odpalicie na swoich komputerach i oddacie się szaleńczej jeździe z prędkością ponad 300 km/h. Ja już to zrobiłem i zaraz pochwalę się moimi wrażeniami...

3, 2, 1, GO!

W słuchawce usłyszałem szybkie i stanowcze GO!, które bezsprzecznie zmusiło mnie do poruszenia manetką gazu. W jednej chwili strzałka w obrotomierzu skoczyła gwałtownie na cyfrę 14, co świadczyło, że silnik mojej maszyny uzyskał 14 tysięcy obrotów na minutę. Czekalem na ten moment, aby szybko puścić sprzęgło i pognać przed siebie - co zresztą uczynilem... Che, che ponad sto koni mechanicznych robi swoje, nawet nie zdążyłem zauważyć, kiedy przekroczyłem 100 km/h, zresztą co to dla mnie i dla mojego motoru? To był dopiero początek tej szaleńczej przejażdżki.

Odruchowo zmieniając biegi, nabrałem dużej prędkości, aby potem oddać się manewrom przy zakrętach. Trasa nie była łatwa, sporo rywali, ale wiedziałem, że ten wyścig jest mój, czułem moc mojego stalowego ogiera. On sam podpuszczał mnie, żebym dał jeszcze więcej gazu. ...Wreszcie koniec zakrętów, minąłem już większość moich przeciwników, zostało już tylko kilku i... mało czasu.

Gwałtownie ruszyłem manetką, motorem lekko szarpnęło, jeszcze tylko ten jeden... W szaleńczym tempie gnałem za nim, widząc, że zbliżamy się do ostatniego zakrętu. Lekko zwolniłem - on nie; przez chwilę pomyślałem, już po mnie, nie wygram, ale prędkość zgubiła tym razem przeciwnika, a nie mnie; wpadł w poślizg, jego motor wbił się w bandę, on ślizgał się po nawierzchni. Gdy mijalem linię METY, widziałem w lusterku

U dołu:  
Gazuuuuu! Nlech ryczy  
silnik, a włosy kierowcy  
stają dęba pod hełmem!

Tę i jeszcze wiele innych emocji możecie przeżyć, grając w Moto Racera 2. Już samo INTRO po uruchomieniu gry budzi w nas żądzę prędkości.

## MENU

Intro to dopiero początek. Po nim mamy do dyspozycji szczegółowe (lecz nie bez przesady) menu. Praktycznie najważniejsze funkcje kryją się pod panelami: Options, Editor i Start. W module Options istnieje możliwość różnorodnych modyfikacji związanych z przebiegiem samej gry. I tak - w opcji: Controllers zmieniamy ustawienia klawiszy sterujących naszym pojazdem jednośladowym. Od razu chcę nadmienić, że w grze istnieje możliwość zabawy aż dla 4 graczy, co jest raczej niespotykane. Dodaje to grze uroku i zachęca do rywalizacji np. z kolegami. Jeśli chodzi o panel Sound&Music, to możemy w nim przestawić parametry odgłosów specjalnych, jak np. zderzenia z bandą bądź



jego złość. No cóż... zdarza się każdemu, nawet najlepszym. Z wielką radością podniosłem dłoń na znak wygranej! Ładny początek sezonu - pomyślałem, idąc w kierunku podium po wygraną.

piski opon; muzyki odgrywanej na bieżąco z CD (audio może być odgrywane w dwóch trybach: 8-bitowym, 11kHz - wersja mono lub 16-bitowym, 22kHz - stereo); i innych dźwięków. Moduł Game



pozwała nam na wybranie liczby motorów biorących udział w wyścigu. Maksymalnie może ich być 12, co nie staje się przyczyną zbyt dużego tłoku na drodze. Bardzo ważnym elementem w panelu Options są ustawienia dotyczące parametrów wyświetlanego obrazu, czyli Display. Gra standardowo korzysta z DirectX6.0, a wdając się w szczegóły - z DirectDraw. To zapewnia nam płynną animację i szybką akcję - oczywiście jeśli dysponujemy poza tym odpowiednio szybkim sprzętem. DirectDraw jest uważany tu za podstawowy sterownik wyświetlania, ale jeżeli posiadasz np. akcelerator Voodoo, to możesz go zmienić na ten obsługujący twoją kartę dopalającą.

Oprócz tego możemy również ustalić, w jakim trybie chcemy grać, czyli krótko mówiąc: jaka rozdzielczość obrazu wyświetlanego

interesuje nas, aby gra „chodziła” płynnie. Chyba że chcemy pojeździć... żabką! Do dyspozycji oddano nam mnóstwo rozdzielczości, począwszy od starej, poczciwej 320x200, kończąc na 1024x768, oczywiście wszystko w 16-bitowym kolorze. Wow!!! Poziom detali również może ulec zmianie. Standardowo ustawiony na bardzo wysoki może zostać zmieniony na bardzo niski, uwzględniając wartości pośrednie. Dodatkowo mamy jeszcze do dyspozycji menu w trakcie odbywania wyścigu, a w nim także możemy zmienić opcje podane wyżej, plus jeszcze inne, związane z efektami specjalnymi, czyli Reflection, Antialias, Filtering, Hi-res Shadow, Dithering. Twórcy gry twierdzą, że kartami graficznymi najlepiej współpracującymi z Moto Racer 2 są: Matrox G-200, karty oparte na chipsecie Intel740, Riva128 oraz oczywiście 3DfxVoodoo. O innych nic na razie nie wiadomo... Zanim przejdę do samego wyścigu, chcę opisać pewną nowość, jeśli chodzi o wyścigi motocykli, która tu zostaje nam zaproponowana. Mowa o edytorze tras - potężnym narzędziu, za pomocą którego możemy budować własne trasy!

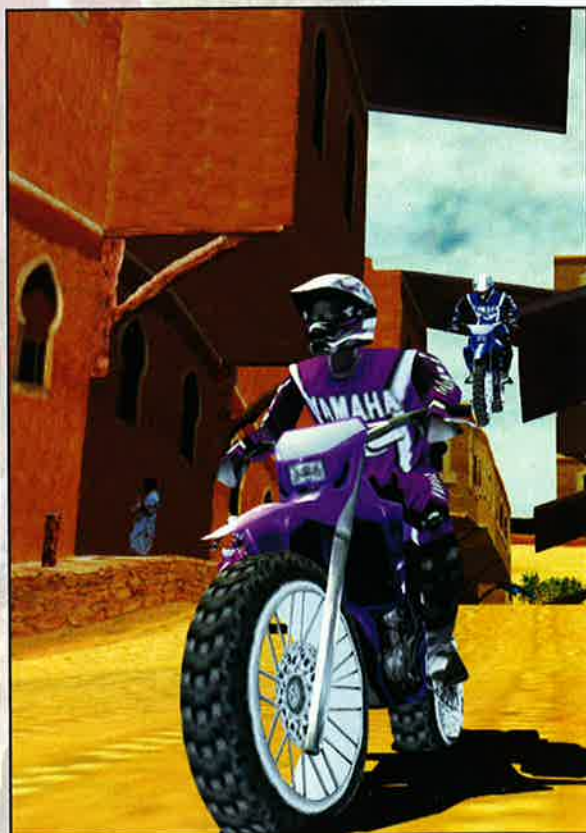
### EDYTOR TRAS

Jednak jeżeli nie chcesz od początku tworzyć własnej trasy, możesz przekształcić już gotowe. Zabawa przednia - zapewniam. Edytor pozwala „budownicemu”

na ustalenie dowolnego ukształtowania terenu - czy to w pionie, czy w poziomie; choć jednocześnie przez cały czas kontroluje nasz tor od strony fizyki - np. w momencie zbyt ostrego zakrętu utworzony fragment jest podświetlany na kolor czerwony i wadę konstrukcyjną trzeba usunąć. Dodatkowo na każdym odcinku trasy możemy umieścić punkty kontrolne, tzw. Checkpoint, które dodają nam czasu na przebycie następnego odcinka. Kolejnym elementem jest możliwość wprowadzenia nierówności terenu, które utrudniają nam przejazd. Do naszego toru dodajemy oprawę graficzną (związaną z wybranym motorem) spośród kilku już gotowych. Dodatkowym atutem wpływającym na atrakcyjność edytora są zmienne warunki pogodowe, które możemy ustalić, oraz jeszcze

U dołu:

Jeśli mi powiecie, że to, co widać poniżej, to nie jest „extra grafika”, to nie chce was znać!!!



#### Plusy:

- grywalność
- piękny klimat zabawy
- grafika
- edytor tras
- różnicowane warunki atmosferyczne i nie tylko
- kilka typów wyścigów
- tryb sim/arcade

#### Minusy:

- poza dość wysublimowanym konfliktem - żadnych!

Ocena:

9

jeden element - możliwość stworzenia swoich własnych torów (kilka możliwości) ujętych w opcję mistrzostw. Ścigamy się wtedy w zawodach na swoich własnych torach. Czy czujecie już inwencję twórczą? Bo ją tak! Były już opcje, był edytor tras, czas na...

### START!

A tu wybieramy grę lokalną bądź po sieci. Na jednym komputerze może grać aż 4 zawodników - oczywiście nie jednocześnie! Następnie naszym oczom ukazuje się kolejny wybór, dotyczący tym razem poziomu trudności. Tu mamy trzy możliwości: Easy (łatwy), Medium (średni) oraz Hard (Dziś Hard :-)). W zależności od tego, na który się zdecydujesz, będziesz musiał włożyć mniej lub więcej wysiłku w pokonanie rywali. Twój wybór - twój problem. A rywali będziesz mógł



pokonać w dwóch typach rozgrywek: Single, czyli w pojedynczym rajdzie, oraz w Championship, czyli w mistrzostwach. Poza tym istnieje jeszcze jedna forma przejazdu - Practice. Practice czyni mistrza! ;) Podczas treningu - wiadomo - doskonalimy technikę. Wybieramy dowolny z istniejących torów i jazda! A jest w czym wybierać. Ściągać możemy się w Wielkiej Brytanii, pośród lasów Amazonii oraz po piaskach Sahary. Tory są dodatkowo podzielone pomiędzy motory dwóch typów: ścigacze lub cross.

Jeśli już mowa o motorach, to autorzy dysponują prawami do reklamowania maszyn japońskiej firmy Yamaha. Dzięki temu możemy dosiadać tych ognistych rumaków i sprawdzać ich osiągi. Jazda z prędkością ponad 300 km/h nie jest igraszką nawet na komputerowym symulatorze... Same pojazdy posiadają specyficzne właściwości: jeden ma świetne przyspieszenie, inny dużą prędkość maksymalną, jeszcze inny zaś cechuje się doskonałą przyczepnością. Ja osobiście wolę motor z dobrą przyczepnością (Grip), która rekompensuje mi ubytki w prędkości maksymalnej. Łatwiej prowadzić motor z lepszą przyczepnością, gdyż trasy są kręte i niebezpieczne, szczególnie dla początkującego gracza. Jeśli chcesz sobie utrudnić życie, a jednocześnie lepiej wykształcić swoje umiejętności do dalszej „walki”, to możesz zmienić warunki atmosferyczne. Ściągać możemy się podczas dnia i nocy. Dodatkowo ustalamy warunki pogodowe w postaci mgły, śniegu, palącego słońca, a nawet tornada. Championship - tu już nie ma żartów. Do wyboru jest

kilka typów mistrzostw: wyścigi Cross, Super Bike (na ścigaczach), Cross-Super Bike, Custom, czyli dobrany przez gracza wedle jego upodobań, oraz Unlimited - ostateczny, największy i najtrudniejszy wyścig. Tu niestety narzucone są nam warunki, w jakich przyjdzie nam się ścigać. Nie możemy zmieniać rodzaju pogody ani czasu. Naszym celem jest po prostu wygrać. Rywale to istni

Po prawej u dołu:  
Ciekawe ileż to tysięcy „zielonych” kosztuje każda z tych maszyn?



#### Kilka słów o samej grze...

Gra Moto Racer 2 zasługuje na wielką pochwałę. Zachwycamy się nią już od pierwszego kontaktu. Dlaczego? Ano z takiego powodu, że nie jest ona plagiatem poprzedniej części. Owszem, rozwija „treść” „jedyńki”, ale jej nie kopiuje. Ponadto od samego początku urzeka piękną grafiką i płynną animacją. Zastosowane techniki specjalne czynią środowisko w grze bardzo realistycznym. Sam ruch motocyklisty składającego się na zakrętach jest bliski perfekcji. Widać istotne zmiany. Twórcy nie spoczęli na laurach - to bardzo cieszy.

Właśnie staram się namówić wszystkich do zakupu tego dzieła firmy Electronic Arts i DSI. Jest to udana kontynuacja części pierwszej, która wnosi dużo innowacji. Szczególnie chcę zwrócić uwagę na moduł edytora, czego wcześniej nie było. Jest to bardzo pożyteczne narzędzie, które dostarcza mnóstwo satysfakcji. Zaawansowane techniki tworzenia tego symulatora pozwoliły na uzyskanie znakomitego efektu. Według mnie gra może być pretendentem do tytułu najlepszych wyścigów motocyklowych roku. Wszystkich jeszcze nie zdecydowanych zapewniam, że Moto Racer 2 to znakomity produkt, a jazda na motocyklu klasy 500 cm<sup>3</sup> to istna frajda. Tymi słowami żegnam się z wami i biegnę czym prędzej do garażu odkurzyć swoją starą Jawę 350...

profesjonaliści, są przy tym bezwzględni, zajeżdżają drogę, spychają cię na boki. Obowiązuje jedno prawo - prawo dżungli.

Bardzo ważnym elementem, którego nie wolno mi pominąć, jest charakter rozgrywania wyścigu. Przy okazji wybrania Practice czy



|                                                                                    |                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Wymagania:</b><br>P233MMX, 32MB RAM, Win95,<br>akcelerator graficzny, CD-ROMx12 | <b>Producent:</b><br>Delphine Software International/<br>Electronic Arts |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.motoracer2.com">http://www.motoracer2.com</a> | <b>Dystrybutor:</b><br>IPS<br>tel. (022) 6422766                         |

**INFO**



# Dune Runner

Mad Max na wydmach

Wysilony ryk silników samochodów i motocykli, terkot działek, świst odpalanych rakiet, szum wyrzucanej pod ciśnieniem mieszanki zapalającej, dym pływających opon, eksplozje pojazdów, wrzaski ginących ludzi, zgrzyt dartej blachy. Jeśli te dźwięki sprawiają ci przyjemność, a jednocześnie nie stać cię na akcelerator grafiki i Pentium 200 i więcej MHz, to zasadniczo masz przechłapano. Bo co tu kryć - bez w/w akcesoriów nie masz dziś szansy pograć sobie w tego typu grę. No, chyba że zainteresujesz się Dune Runner. Wkrótce powinna ona trafić do polskich sklepów i to z atrakcyjną (bo podłej 50 zł) ceną.

## UGLY JOE

Akcja Dune Runnera rozgrywa się w bliżej nie znanej, ale wybitnie apokaliptycznej pustynnej scenarii, przypominającej filmy z serii Mad Max. Domyślam się, że jest to świat po jakimś kataklizmie, w którym resztki ludzkości zajmują się radosną eksterminacją... siebie samej. W czasie blisko 50 (!) misji będziesz mógł to dogłębnie przetestować, prując do innych przedstawicieli homo sapiens z 6-lufowego działka, polewając ich napalmem, tudzież szpiкуюjąc raketami i masą innego żelastwa. Naturalnie z wzajemnością...

Ciekawie rozwiązano problem wyboru misji. Otóż na początku masz pewną kwotę kredytu. Każda z misji wymaga wpłacenia wysokiego wadium - w ten sposób na początku musisz ograniczyć się do tych najtańszych i najprostszych. Jeśli przejdziesz misję - otrzymasz za to przewidzianą w założeniach ilość cashu. Ale jeśli schrzaniś robotę, to wpłacony zadatek przepada... Dzięki tej metodzie nie jesteście

skazani na liniowe zaliczanie misji po misji, gdyż zwykle do wyboru mamy kilka zadań, których cena ustalona jest na identycznym poziomie. Zadania są najrozmaitsze: a to mamy po prostu wyróżnić wszystkich innych wrogów, a to spenetrować fortecę (i wyróżnić wszystkich innych wrogów), a to zebrać kasę na urodziny mamusi (!) (co przy okazji wiąże się z... zgadnijcie z czym), a to wyegzekwować od niepokornych Dobrowolnie Wpłacany Podatek (co oznacza, że wycinamy wszystkich, którzy są przeciw), zrobić rajd na więzienie etc. (Muszę wspomnieć koniecznie o misji treningowej: naszym zadaniem jest zebranie... 12 gumowych kaczuszek!) Przy czym misje wiążą się z wieloma dodatkowymi atrakcjami - nie wystarczy po prostu dawać do przodu i dusić fire'a w joyu czy CTRL na klawiaturze. A w tym celu wsiadamy do naszego pojazdu... a właściwie pojazdów, bo w



grze będzie ich kilka, choć my sami nie mamy wpływu na ich wybór. Po prostu w danej misji otrzymujemy pojazd X i koniec. Zresztą tak naprawdę mało się od siebie różnią (poza wyglądem); to w końcu strzelawa, a nie symulator. Ale to nie koniec - tu nie tylko jeździmy, ale i chodzimy piechotą. (Wszystko w TPP) Tj. czasem zaczynamy na piechotę, by potem szybko znaleźć sobie jakiś chwilowo lub celowo (przez nas) pozbawiony właściciela pojazd; czasem zaś wskutek siły wyższej (czytaj: wyższej siły ognia wroga) dość niespodziewanie zmieniamy samochód na



własne dwie nogi i drepczemy np. w kierunku najbliższego działka czy pojazdu. A wokół uwijają się luzaki na motocyklach, trójkółcach, jeepach, gokartach... i to nie po to, by nas wziąć na pasażera. Żeby zaś nie było nam jeszcze za lekko, to na każdą misję mamy określony limit czasu. Na szczęście wśród masy rozmaitych power-upsów nie brak i takich, które dodają nam sporo sekundek do timera, gdyż inaczej ukończyć większość misji byłoby fizyczną niemożliwością.

Gra jest całkiem niezłą rzeźnią (jakby ktoś nie lubił zbytnej jatki, to może sobie wyłączyć opcję „blood” w menu). Wiecie jakie są tam stopnie trudności? Hard, impossible i instant death. Serio! Bardzo przyjemny jest fakt, że możemy zdemolować praktycznie każdy element na planszy. Nie przejmujcie się, że wyznaczono wam jakąś trasę - jeźdźcie tak jak chcecie! Bariery, stosy opon i beczki to tylko zmyłka - krótka seria czy uderzenie maską pozwalają wytyczyć nowy, a odpowiadający nam skrót. I dobrze, to lubię! Kill'em all!!! Żadnych ograniczeń!

Niestety, skoro o ograniczeniach mowa, pora wspomnieć o największym mankamencie gry - czyli grafice. W '95 możesz grać w max. rozdzielczości 640x480, w DOS pozostaje tylko low-res. Co więcej, gra nie przyjmuje do wiadomości, że w bebechach wielu komputerów tkwią już płytki krzemu o efektywnych nazwach typu Voodoo etc. Efektem jest więc wyczuwalnie skokowy scrolling ekranu (niezależnie od mocy maszyny - na P200, 64 Mb Ram, w 640x480, z detalami na maxa, gra wyściskała z siebie jakieś 15-18 fps). Do tego dochodzą inne tradycyjne grzeszki nieakcelowanego engine - pikselozka, kanciastość etc.

Cóż mogę powiedzieć jako podsumowanie? Gra nie zachwyca, ale i nie zniechęca. Trzyma na tyle przyzwoity poziom, że nie powinniście żałować wydanej na nią stosunkowo niewielkiej kasy, zaś w zamian zapewnia całkiem niezłą dawkę akcji i atrakcji, przypominających odrobinę Carmageddona.

### Plusy:

- niezły relaks
- sound na audiotrachach
- niskie wymagania sprzętowe
- dużo misji, dość urozmaiconych misji
- jeździmy i chodzimy gdzie chcemy
- niska cena

### Minusy:

- nieakcelerowana grafika i jej konsekwencje
- nie oryginalnego
- na dłuższą metę zaczyna nudzić

Ocena:

6

|  |                                                                                      |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Producent:</b><br>Greenwood Entertainment                                         |
|  | <b>Dystrybutor:</b><br>Techland<br>tel. (064) 347813                                 |
|  | <b>Wymagania:</b><br>486/100, 16 Mb VGA/SVGA,<br>karla muz, DOS/Win95, DirectX       |
|  | <b>Internet:</b> <a href="http://www.techland.com.pl">http://www.techland.com.pl</a> |

INFO



# The War of the Worlds

## Wojna światów

Może tego nie wiecie, ale książka H.G. Wellsa „Wojna światów” to arcy-klasika sf i z to z paru powodów. Napisana w czasie, gdy naiwna wiara w postęp, naukę, potęgę ludzkiej cywilizacji była u szczytu; w momencie gdy nad Brytyjskim Imperium nigdy nie zachodziło słońce, a przyszłość zapowiadała się wspaniale, była dla odbiorców poważnym szokiem.

MAC ABRA

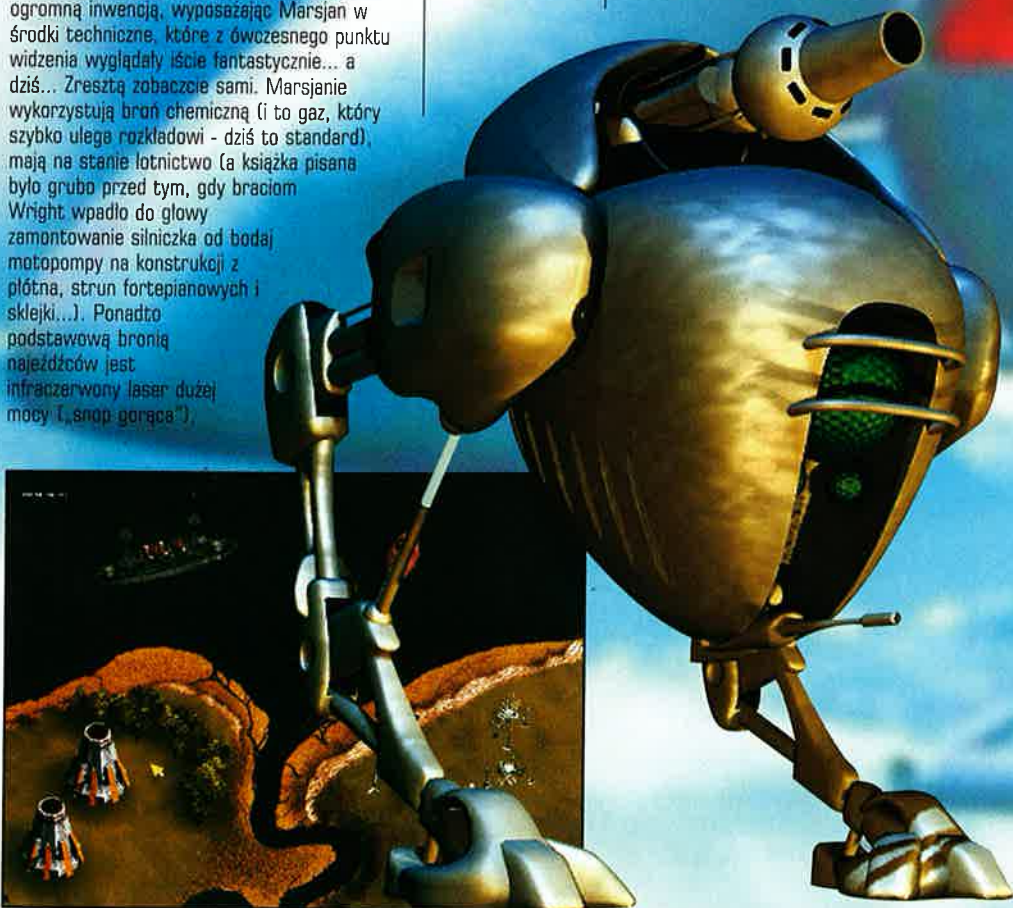
**P**o pierwsze to ona zapoczątkowała jakże popularny po dziś dzień wątek inwazyjny w sf. Tak, Wells jako pierwszy pokazał ludzkość w obliczu inwazji obcych, znacznie potężniejszych pozaziemskich istot, dla których ludzie i ich cywilizacja są tylko robactwem, które należy wymieść przed wprowadzeniem się prawdziwych - nowych - władców Ziemi, tj. Marsjan! Przeciętny angielski czytelnik, dla którego było wówczas oczywiste, że Biali Człowiek (czyli Anglik) ma prawo (prawo... silniejszego) eksterminować czy obracać w niewolników rozmaite narody zamieszkujące atrakcyjne dla Białych tereny, nagle poczuł jak to wygląda widziane oczami tychże ludzi, na których zwała się niespodziewanie inwazja nie do odparcia. To raz.

Po drugie w tej książce Wells wykazał się ogromną inwencją, wyposażając Marsjan w środki techniczne, które z ówczesnego punktu widzenia wyglądały iście fantastycznie... a dziś... Zresztą zobaczcie sami. Marsjanie wykorzystują broń chemiczną (i to gaz, który szybko ulega rozkładowi - dziś to standard), mają na stanie lotnictwo (a książka pisana było grubo przed tym, gdy braciom Wright wpadło do głowy zamontowanie silniczka od botaż motopompy na konstrukcji z płótna, strun fortepianowych i sklejk...!). Ponadto podstawową bronią najeźdźców jest infraczerwony laser dużej mocy („snap-gorączka”).



U góry:  
Oto jak widzą i jak  
wyglądają Marsjanie

wykorzystują transportery opancerzone i...  
**UWAGA:** mechwarriors. Tak jest, to Wells wymyślił mechy!!! I to nie jakieś tam roboty, ale mechaniczno-biologiczne monstra, obdarzone w jakimś stopniu własną inteligencją, z



Marsjaninem jako „nadzorcą”. Prawda, że taka wyobraźnia nawet dziś - po upływie 100 lat - budzi uznanie? A pamiętajcie, że książka była pisana w czasach, gdy szczytem wojskowej techniki były prymitywne karabiny maszynowe i ładowane od tyłu armaty! Jako ciekawostkę dodam, że Orson Welles (hmm, nazwisko bardzo zbliżone), gdzieś na przełomie lat 20/30 XX wieku stworzył na kanwie tej książki paradokumentalne słuchowisko radiowe. Było tak sugestywne, że tysiące ludzi uwierzyło, iż są faktycznie świadkami inwazji Marsjan i w panice uciekało z Nowego Jorku...

Teraz doczekaliśmy się gry komputerowej bazującej na tej powieści. Wątpię, by wzbudziła tak ogromne emocje jak książka czy wspomniane słuchowisko - ale niewątpliwie ucieszy ona wielu graczy i sprawi, że ich policzki zarumienią się od pompowanej w przyspieszonym tempie krwi. Dodajmy przy tym, że forma gry jest całkiem oryginalna. Otóż **TEORETYCZNIE** jest to RTS. Ale tylko podczas walk, rozgrywanych rzeczywiście i wyłącznie w czasie rzeczywistym (w sumie szkoda - ale można to przeżyć). Lecz wyobraźcie sobie RTS, który składa się z dwóch kampanii - oddzielnej dla ludzi i Marsjan (każda z nich zajmuje 1 CD), bez żadnych wcześniej zdefiniowanych misji. I nie chodzi mi tu tylko o brak misji solowych. Nie, w tej grze **W OGÓLE** nie ma **ZADNEJ** misji do wykonania! Masz tylko założenie: obroń - lub podbij - Ziemię, a jak to zrobisz? - to już tylko i wyłącznie twoja sprawa. Cool! Nareszcie RTSy pozbyły się krepującego je gorsetu - czyli konieczności wykonywania wymyślonych przez scenarzystów i zwykle bardzo podobnych zadań! Tutaj masz do dyspozycji teren Anglii (bowiem tam H.G. Wells umieścił akcję swej powieści, by jeszcze bardziej wstrząsnąć swoimi czytelnikami), i możesz praktycznie dowolnie poruszać się po jej hrabstwach, robiąc na co masz ochotę. Naturalnie (gdzie gra się Marsjanami) początkowo dostępny teren ograniczony jest do paru prowincji (grając ludźmi masz z kolei na samym początku kontrolę nad jakimś 90% obszaru wyspy) - no ale do czasu, panowie, do czasu...

Lecz żeby za bardzo nie nęgieć wam w głowach, zaczniemy w końcu po bożemu - omówmy założenia samej gry. Wiecie już, że jest to - momentami - RTS. Ale dodatkowo jest to gra bardzo przypominająca (pod wieloma względami - np. sterowania i koncepcji) inną klasykę, czyli pierwsze X-Comy. Nawet założenia są podobne :). Tj. oprócz starć z Marsjanami, musimy produkować swe jednostki w fabrykach rozmieszczonych w rozmaitych prowincjach, prowadzić liczne badania naukowe nad rozwojem już posiadanej broni (nawet podziemnej...) i konstruowaniem nowej (choć nie tylko, nie tylko), dbamy o zaopatrzenie w surowce fabryk itp. Po prostu jest to w tym momencie fajna i typowa gra strategiczno-ekonomiczna z wszelkimi ich patentami, włącznie z dynamiczną kompresją czasu. Wspomniałem już, że menu sterujące przypomina X-Com I - nawet bardzo. Ale ci co w to grali, wiedzą, że oznacza to prostą i intuicyjną obsługę, bez konieczności uczenia się znaczenia dziesiątków ikon. Ponieważ jest to RTS, ilość poleceń dodatkowo zredukowano do rozsądnego minimum, co jednak nie oznacza, że nie macie tam całkiem sporego pola manewru (np. jednostki mają zdefiniowane kilka trybów ataku; są też obdarzone własną inteligencją, dzięki czemu można bez specjalnych obaw pozostawić je samym sobie, naturalnie po zleceniu zadania). A i menu produkcyjno-menedżerskie nie jest z



tych, z którymi nie dadzą sobie rady nawet średnio zaawansowani gracze. Akcja rozgrywa się na mapie 2D, gdzie dokonujemy posunięć na skalę globalną. Np. atakujemy brytyjskie zagłębie węglowe w okolicach Newcastle; brak węgla zastępuje szybko pracę wielu fabryk zbrojeniowych... Jest o co walczyć, niezależnie od strony! W momencie gdy dochodzi do bezpośredniego konfliktu pomiędzy rasami, przechodzimy w mapę 3D.

A propos konfliktu. Nie da się ukryć, że autorzy gry trochę zafalszowali nam historyczne realia sierpnia roku pańskiego 1898. Domniemywam jednak, że nie wynikało to z ich niewiedzy, a po prostu z chęci uatrakcyjnienia gry. Otóż okazuje się, że brytyjska armia posiadała już w tym czasie... czołgi Mark I, które tak naprawdę pojawiły się dokładnie 20 lat później. No ale gdyby scenarzyści nie dokonali tego (i nie tylko tego - lotnictwo też pojawia się w grze „trochę” szybciej niż w rzeczywistości, podobnie jak i łodzie podwodne itp.) zafalszowanie, to gra byłaby w sumie dużo bardziej statyczna i „do jednej bramki” (zgodnie zresztą z fabułą „Wojny światów”). Co bowiem moglibyśmy przeciwstawić marsjańskim mechom? W miarę mobilną (ale i tak dużo powolniejszą od marsjańskich maszyn) kawalerię - i co, szarżujemy z szabelkami na 30-metrową maszynę walącą z laserów? Piechotę z jednostrzałowymi karabinami i niewielką liczbą prymitywnych ckmów? Czy może nieruchawą artylerię połową średniego kalibru? Jedyne co mogłoby toczyć w miarę wyrównane pojedynki z Marsjanami, to krążowniki Royal Navy (są, są, spoko), ale tu z kolei fakt, że taki statek potrzebuje kilku(nastu) metrów wody pod stępką, skutecznie ogranicza ich manewrowość w głębi kraju :). W efekcie gra wyglądałaby tak, że do starcia dochodziłoby tylko wtedy, gdy ochcieliby go Marsjanie, zaś jego wynik byłby z reguły oczywisty i smutny dla ludzkości. Swoją drogą nie rozumiem dlaczego jednak autorzy, zamiast fałszować rzeczywistość, nie przesunęli akcji gry o te 15-20 lat, w czasie I wojny światowej? No, chyba że chodziło właśnie o zderzenie tej XIX (jeszcze) wiktoriańskiej Anglii z epoką pary i węgla, z potęgą militarną Marsjan? Nie jestem do końca przekonany co do słuszności takiego zagrania - ale nie przeszkadza mi to nadmiernie.

Niewątpliwym (i bynajmniej nie jedynym) atutem tej gry jest fakt, że kampanie dla ludzi i Marsjan są naprawdę różne od siebie. To nie tylko kosmetyczne poprawki. Po pierwsze zupełnie różne systemy uzbrojenia - tu maszyny obu stron naprawdę różnią się od siebie, nie tylko wyglądem i nazwą. Mobilne, szybkie i agresywne marsjańskie pojazdy zachowują się zupełnie inaczej niż nasza powolna jednostki i wymagają



innej taktyki walki. Różna też jest strategia - ludzie dążą do izolacji zaatakowanych sektorów i jak największego zintensyfikowania produkcji, Marsjanie zaś nastawiają się na szybką ekspansję, rajdy na tyły wroga, atakowanie licznych (początkowo) centrów produkcyjnych, ośrodków dowodzenia i niszczenia miast, wsi, mostów, połączeń kolejowych itp. Ludzie muszą głowić się jak zniwelować techniczną przewagę Marsjan, ci zaś - jak im to uniemożliwić i jak przeciwstawić swe stosunkowo skąpe (choć potężne) siły dużej przewadze liczebnej ludzkiej armii. Nawet wrażenia wizualne są zupełnie różne, w zależności od strony! Naturalnie mają one cechy wspólne wynikające z engine - czyli ładny świat w 3D (tekstury niewątpliwie wymagają pochwały), przypominający nieco krajobrazy



znane z Myth, w 16- (lub 8-mio, wedle woli i mocy maszyn) bitowej paletcie kolorów, z dużą ilością dostępnych rozdzielczości, ładnymi efektami świetlnymi, renderowanymi cut-scenami, zawodowymi animacjami jednostek etc. Ale - Marsjanie mają nieco inne oczy niż my i tym samym widzą inaczej. W wypadku Marsjan jest to nawet odrobinę męgzące, gdyż wszystko jest wtedy w bruno-brunatnych barwach i czasem naprawdę niewiele widać; wydaje się wtedy, że akcja dzieje się w pochmurną listopadową noc. (A przy okazji - oprawa graficzna menuków, mapy 2D itp. dla obu stron też się znacząco różni od siebie; nie na tyle by mieć problemy z



gość wydal w 1978 płytę (jeszcze winylową) z muzyką inspirowaną wspomnianą przeze mnie książką Wellsa. Album rozszedł się w 6 mln. egzemplarzy i przez sześć kolejnych lat okupował pierwszą setkę najlepiej sprzedawanych płyt w Anglii! Jeff nie poszedł na łatwiznę i, zamiast wykorzystać już gotowy materiał ze swej starej płyty, skomponował nowe utwory, moim zdaniem wcale nie gorsze od tych z jego autorskiego albumu. Już dla samej muzyki warto mieć tę grę! Summa summarum dźwięk dodaje grze sporo czadu.

Na tym tle jedynym większym zgrzytem jest fakt, że tryb multiplayer ograniczony jest tylko do dwóch ludzi. Razi mnie też fakt, że walk nie można rozgrywać w systemie turnowym, ale to już ewidentnie kwestia gustu. Leżę cóż, nie ma rzeczy idealnych i gier bez wad... Tym niemniej The War of the Worlds uważam za produkt bardzo udany i nietuzinkowy, który daje wiele satysfakcji i nie nuży nawet po wielu godzinach spędzonych przed monitorem. Polecam go zarówno zwolennikom RTSów (tych trudniejszych), jak i ortodoksyjnym strategom, którzy na dźwięk określenia „RTS” odruchowo łapią za stojącą obok komputera siekiere. Tę grę zaliczam bowiem do nielicznego grona tych RTSów, wraz z Myth, Close Combat i Gettysburgiem Sida Meyera, które wysoko i bujnie wyrastają ponad rts-ową szarżyznę. Warto zagrać!

PS. Ponoć autorzy ukryli w grze dodatkowy level w konwencji FPP, w którym penetrujemy ciało Marsjanina, wcielając się w... bakterie (ta, jak wiadomo, wykończyły Marsjan w książce Wellsa, gdy już Ziemia praktycznie była na ich łasce). Ale jak się do niego dostać - niestety nie wiem, choć pracuję nad tym :).

#### Plusy:

- RTS i X-Comowska strategia w jednym
- oryginalny pomysł i realizacja
- niezła grafika
- extra dźwięk
- totalnie nieliniarne kampanie
- nietrudne sterowanie i zasady
- ogólne wrażenia

#### Minusy:

- przydałby się jakiś tutorial...
- Marsjanie mają dziwny wzrok :)
- mimo wszystko czołgi w 1898 trochę mnie wkurzają
- multiplayer tylko dla dwóch ludzi
- szkoda, że nie ma możliwości rozgrywania walk w systemie turnowym
- nie ma akceleracji sprzętowej grafiki 3D

Ocena:

8



**Producent:**  
Rage/GT Interactive

**Wymagania:**  
P-133, 16 Mb Ram, SVGA,  
W'95, DirectX, karta muzyczna

**Dystrybutor:**  
L.E.M.  
tel. (022) 6428165

**Internet:** <http://www.gtinteractive.com>

**INFO**



# HALF-LIFE

Życie na pół gwizdka

Sierra prezentuje...

...HALF-LIFE

„I pamiętajcie, to my jesteśmy tu obcy”

KOWAL

Poniedziałek rano

**N**azywam się Gordon Freeman, mam 27 lat i jestem naukowcem. Jak zwykle po porannej kawie udałem się do laboratorium naukowego. Ostatnio kumple przebakowali coś o tajnych badaniach nad nowymi formami życia z wykorzystaniem promieniowania. Dzisiaj, czyli właśnie w poniedziałek, ma się odbyć próba generalna. Wszystko jest gotowe, więc nie będzie problemu.

Nasz instytut to tajna jednostka powstała z funduszy Rządu. Nikt o niej nie wie, więcej nie mogę powiedzieć... Ja zajmuję stanowisko

centrum dowodzenia. Czuję w powietrzu podniecenie, nikt nie mówi o niczym innym jak o Wielkim Eksperyencie. To chyba jest naprawdę ważne. Zanim jednak będę mógł wejść do pomieszczenia testowego, muszę założyć specjalny kombinezon, z mnóstwem podręcznych, ułatwiających życie opcji.

Dobra, mam go już na sobie. Wszyscy, których mijam witają mnie z otwartymi rękami. Z każdą z napotkanych osób staram się zamienić jak najwięcej słów na temat testu, lecz niestety nikt nie ma czasu. Wszyscy są zadowoleni z ostatnich prób z laserem, oprócz jednego człowieka... niestety widziałem go pierwszy raz i nie zapamiętałem jego nazwiska - mniejsza z tym. Stał on w towarzystwie innego naukowca, który negował jego zdanie na temat zaburzeń pracy lasera podczas ostatniej próby. Poczułem się trochę nieswojo, nogi ugięły się pod mną. W tym momencie nie wiedziałem komu ufać. Po krótkiej sprzeczce okazało się, że jednak wszystko jest w „porządku”, a ja sam odgrywam wielką rolę w samym eksperymencie. Nie wiem czy się cieszyć z tego powodu?

Ze względu na to całe zamieszanie i nerwy idę na chwilę do toalety. Uff... już trochę lepiej. Tak, już chyba czas na... eksperyment. Zaraz po wejściu do pomieszczenia moim oczom ukazał się wielki podest, na którym widniał laser, skierowany pionowo w dół. Olbrzymia konstrukcja wzbudzała równocześnie zachwyt, jak i trwogę. Podświadomie bałem się, pomimo iż urządzenie jeszcze nie działało. Po wejściu otrzymałem pierwsze instrukcje. Teraz należało włączyć to „maleństwo”. Tak też zrobiłem. Naraz wielka turbina zaczęła się rozpędzać. Zostałem sam jak palec z rozgrzewającym się laserem, gdzieś w podziemiach, o których nikt nie wiedział. Nagle wielki promień uderzył w podstawę podestu. „Wszystko idzie zgodnie z planem” -

usłyszałem w słuchawce helmo fonu. To dodało mi trochę otuchy.

W momencie maksymalnych obrotów musiałem wepchnąć w strumień lasera materiał, który zapoczątkuje reakcję. To bardzo proste, wystarczyło popchnąć wózek w stronę wiązki. Nie wahając się popchnąłem wózek w kierunku promienia (ale to cholerstwo ciężkie). W tym momencie zobaczyłem wielki błysk, potem usłyszałem grzmot. Siła uderzenia wiązki laserowej o podnoże odrzuciła mnie na bok. O mały włos nie popękała szyba w helmo fonie, gdy z dużą siłą przygrzmocilem w skalną ścianę pomieszczenia. To był dopiero początek, naraz seria pojedynczych wiązek zaczęła niszczyć wszystko, co znajdowało się w pobliżu. Głos dobiegający ze słuchawki helmo fonu nakazał mi uciekać, ale jak, którędy? Widziałem tylko wybuchy wokół siebie, mnóstwo porażających wyładowań - ale drzwi nie udało mi się zauważyć. Zaczęłem biegać jak wariat przy ścianie, modląc się abym na nie natrafił. Metoda poskutkowała, po krótkim starciu drzwi ustąpiły. Wreszcie jestem w środku, ale to co ukazało się moim oczom nie było niczym przyjemnym...

Tak właśnie zaczyna się gra wydana przez znaną i cenioną przez graczy firmę Sierra. Gra pod tytułem Half-Life daje nam możliwość wcielenia się w postać naukowca cenionego przez środowisko badaczy. Celem gry jest ucieczka z tej paskudnej dziury. Niestety, jesteśmy w dosyć trudnej sytuacji, ponieważ: „eksperyment wykonany, lecz niestety nieudany”. Całe podziemne laboratorium zostało skażone przez obce istoty niczym z filmu Aliens, które niestety nie polubiły gatunku ludzkiego. Z minuty na minutę przemierzasz korytarze w poszukiwaniu wyjścia. Baza jest w stanie ruiny, no może nie cała - przynajmniej pomieszczenia bliższe reaktorowi. Do dyspozycji mamy na początek tylko łom, który okazuje się być bardzo przydatną bronią. Z jego pomocą możemy śmiało atakować małe i nieco większe stwory. Nie zapominajmy również o wykorzystaniu

U dołu:

Jak zawsze w grach FPP wszystko można sprowadzić do wspólnego mianownika: kill them all!!!



jednego z głównych naukowców. Wprawdzie nie brałem udziału w projekcie od samego początku, ale od dzisiaj zostałem do niego przydzielony i będę miał okazję się wykazać. Wszystko dopięte na ostatni guzik - wspaniale. Tylko jeszcze jeden krok do sukcesu. Wsiadam do kolejki, która zabiera mnie do samego centrum. Wita mnie przemily głos „wirtualnej konduktorki”, która opowiada o tajnym laboratorium. Wow, nigdy nie widziałem tak skomplikowanych maszyn, to naprawdę robi wrażenie.

Ogarnia mnie dziwne uczucie, boję się, wkraczam w zupełnie dziwny świat - zupełnie mi obcy. Kolejka co kilkadziesiąt metrów staje, to znowu rusza, ile jeszcze będzie to trwało? No, wreszcie ruszamy na dobre i dojeżdżam do ostatniego przystanku. Całkiem tu przyjemne. Wita mnie żołnierz, który odblokowuje drzwi do windy. Idę za nim i przechodzę przez wrota do głównego



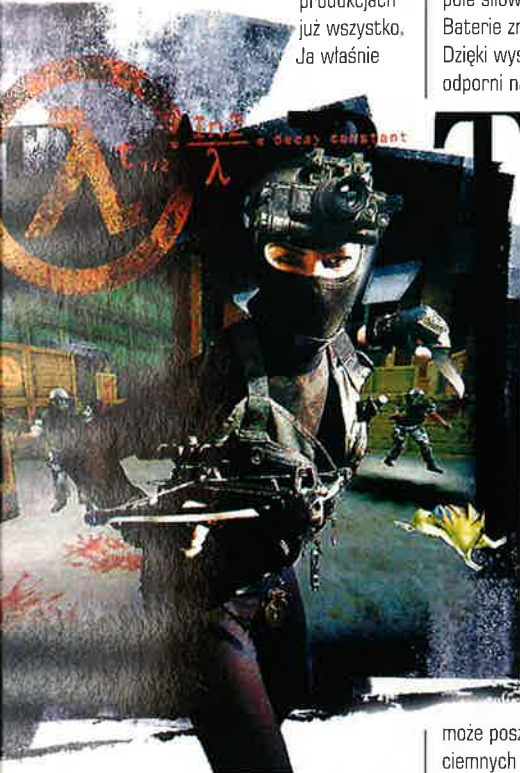


łomu do zbijania szyb w oknach lub drzwiach. Czasami drzwi są zaryglowane i jedyna droga prowadzi przez framugę okienną. Łomem możemy również niszczyć wszelkie kraty wentylacyjne - tak, dokładnie tak, szyby wentylacyjne są czasami naszą jedyną nadzieją w odnalezieniu przejścia. Miejscami gra przypomina żywcem film Aliens. Dzięki temu ma niezwykle i niezapomniane...

## Klimat

Każdy z nas grając w gry typu first-perspective, czyli popularnie mówiąc doomowate, uważa, że przeżył i zobaczył w tego typu

produkcjach już wszystko. Ja właśnie



jestem, a właściwie byłem, tego typu osobą. Wcale nie żartuję, ta gra ma specyficzny klimat; jeżeli chcesz naprawdę się bać - po prostu zagraj w nią, najlepiej w nocy. Wszystkie elementy zastosowane w Half-Life powodują, iż rzeczywiście się boisz. Będę często nawiązywał w tej recenzji do doskonałego filmu Aliens, gdyż klimat pochodzi żywcem z niego. Każdy gracz wie, że nie wystarczy tylko doskonała grafika, gra musi posiadać ciekawą fabułę - najlepiej zupełnie nową, oryginalną. To o czym tu piszę potocznie nazywa się miodnością. Tak się składa, że produkt Sierra łączy w sobie wszystkie te cechy.

Half-Life nie jest zwykłą grą. Nie wystarczy tylko zabijać napotkanych obcych. Musimy pamiętać, że priorytetowym celem jest ucieczka ze skażonego terenu. Dlatego jeszcze raz przypominam o częstym używaniu łomu oraz przeszukiwaniu wszystkich zakamarków.

## Wypożyczenie

Oczywiście nie samym prętem przyszło nam walczyć. Do naszej dyspozycji jest na początek lekki pistolet, później znajdziemy rewolwer, shot-gun'a, karabin maszynowy, kuszę, granaty oraz wiele innych. Każdą z broni uzupełniamy nabojami zastawionymi przez strażników, którzy niestety

już nie są w stanie spełniać swojego obowiązku. Po dłuższej chwili każdy gracz zapozna się z asortymentem i jego zastosowaniem. Z początku posiadamy bardzo małą ilość naboji, ale później zostaje nam to zrekomensowane. Każda broń ma swoje zastosowanie. W zależności jaki obcy ci się napatoczy, wysyłasz go do piechu z odpowiedniego kalibru. Każda maszyna posiada własny niepowtarzalny dźwięk wydawany przy strzelaniu z niej. Dodatkowym wyposażeniem jest latarka - każdy wie do czego się przydaje. Jest na stałe wbudowana w twój kosmiczny „szlafrok”. Tak, tak, biegamy, skradamy się i czolgamy przez cały czas w specjalnym skafandrze, który posiada pole siłowe. Jak by nie było, mamy przecież zimę. Baterie znajdujemy w przeróżnych zakamarkach. Dzięki wysokiemu poziomowi energii jesteśmy odporni na uderzenia i inne urazy. Gdy jednak energia wyczerpie się i dodatkowo stracimy nieco na zdrowiu, to mamy możliwość (w specjalnych punktach) zalecenia ran. Specjalne punkty to jakby med-kit'y. Czasami są jedyną deską ratunku i nie należy o ich zapominać.

Wspomniałem wcześniej o klimacie w grze, który sprawia, iż integrujemy się z otoczeniem, wcielamy się w rolę bohatera. Co jest takiego w Half-Life, że nie pozwala na odejście od komputera przez kilka godzin? Po pierwsze grafika - ale o tym później, efekty dźwiękowe oraz... cała reszta.

Gra jest dopracowana w każdym calu. Efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie. Nawet najlepsza gra - pod względem graficznym - byłaby niczym bez świetnej muzyki. Ten produkt

może poszczycić się jednym i drugim. Krążąc po ciemnych lochach, słyszysz zbliżających się obcych, czujesz ich niemalże na sobie. Do tego dochodzą krzyki przerażonych, uciekających naukowców, żołnierzy, którzy zaczepiają cię gadką (dodają sobie otuchy) oraz ostrzeżenia dobiegające z głośników w laboratoriach i innych pomieszczeniach.

Jeśli chodzi natomiast o grafikę, to jest ona po prostu... piękna. Pomijam możliwości akceleratorów, które ją wzbogacają. Chodzi o sam wystrój wnętrza, ich aranżację, zróżnicowanie. Do tego dochodzą jeszcze efekty specjalne w postaci rozmywanych tekstur, efektów świetlnych, bajecznie kolorowych wybuchów. Te pomieszczenia tętnią własnym życiem wraz z obcymi, którzy cię atakują. Kreatury poczynszy od maleńkich stworzonek, które lubią przylegać do twarzy, posiadają także o wiele większe rozmiary. Każdy alien zachowuje się w charakterystyczny dla siebie sposób. Maluchy korzystając z tego, że są niewielkie i trudno je trafić, pędzą do ciebie, większe gady kryją się po kątach i w momencie kontaktu z tobą strzelają wiązką promieni. Każda z poczwier wydaje inne odgłosy, co pozwala na ich identyfikację - oczywiście po pewnym czasie gry. Inteligencja stworów jest na dosyć wysokim poziomie, kiedy są słabe czekają, a gdy są np. w grupie, to szybko atakują. Nawet maleństwa potrafią zadać spore rany.



U góry:  
...Ale trzeba przyznać, że Half-Life wizualnie (i nie tylko) prezentuje się okazale...

Należy bezzwłocznie uważać na liczne zakamarki, bo w każdym z nich może czaić się nie lubiany typ. Po pewnym czasie ucieczki dowiadujemy się, że z pomocą przybędzie oddział marines, który ma za zadanie uratować nas - cieszymy się, prawda? W rzeczywistości jest to jeszcze jeden dodatkowy wróg i to o wiele silniejszy, gdyż posiada uzbrojenie zbliżone do naszego i jest lepiej wyszkolony. Po prostu wspaniale, tego nam brakowało do szczęścia. Ale przecież jesteś znanym i szanowanym naukowcem - no właśnie, naukowcem, a nie komandosem do zwalczania „osób” nie pożądaných. Tylko upór i determinacja zmuszają nas do działania. Przecież nie damy się zainfekować przez te oślizłe stworzenia. Tak więc nie straszne są nam obce stwory ani oddział komandosów, którego zadaniem jest eliminacja wszelkich żywych istot. My wciąż idziemy do przodu, drążymy w kanałach i... tępimy plugawe robactwo. Z każdą chwilą czujesz, że gdzieś tam znajduje się wyjście. Osiągnięcia tego celu życząc sobie i wam.

## Wymagania

Gra wymaga dosyć silnego procesora, z powodu ogromu efektów oraz samego engine'u graficznego. Pomocnym narzędziem są w tym momencie karty graficzne z akceleracją lub same akceleratory. Zaczniemy od tego, że gra obsługuje trzy tryby wyświetlania i przetwarzania grafiki. Należą do nich funkcje: Direct3D, OpenGL oraz renderowanie software'owe. O ile dwa pierwsze tryby są w skutkach doskonałe, to trzeciego radzę nie używać. Gra „chodzi” w 16-bitowym kolorze. Więc jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty graficznej zdolnej wykorzystać chociażby jeden tryb, to nie masz problemu.

Dodam pokrótce, że Half-Life współpracuje z większością kart graficznych dostępnych na rynku. Nie będę podawał listy, bo jest ona dosyć długa, ale wymienię najważniejsze. Należą do nich karty oparte na chipie: Voodoo1 i 2, G-200, Riva TNT, Banshee, Savage.

Stawiam diagnozę: gra zasługuje na 9 punktów.

### Plusy:

- Grafika i animacja
- Muzyka
- Wspaniały klimat
- Inteligencja przeciwników
- Naprawdę się boisz
- Wciągająca akcja
- Szybka identyfikacja z głównym bohaterem

### Minusy:

- Tak naprawdę to chyba nie ma w niej minusów, może poza wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi.

Ocena:

9

|                                                                                        |                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
|   | <b>Producent:</b><br>Sierra                        |
| <b>Wymagania:</b><br>P200 MMX, 32 MB, CD-ROMx20, Win95, karta graficzna zgodna z GDI.  | <b>Dystrybutor:</b><br>CD PROJEKT<br>(022) 8257151 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.cdprojekt.com.pl">http://www.cdprojekt.com.pl</a> | <b>INFO</b>                                        |



# Tomb Raider III

Powrót SuperLary

Tomb Raider III to kolejna już wizyta naszych mózgów w wirtualnym świecie wykreowanym przez Core Design i Eidos. Pamiętne dni TRI i TRII minęły, pozostawiając jak zwykle pewien niedosyt. Biorąc pod uwagę, że obie poprzednie części niewiele się w gruncie rzeczy od siebie różniły (a już na pewno pod względem grafiki czy AI), wszyscy spodziewaliśmy się, że tym razem oko nam zbieleje, a zęby pokruszą się w trakcie mimowolnego szczęknięcia spowodowanego natłokiem wrażeń. Kiedy więc doręczono mi do rąk własnych pełną wersję „trójki”, omal nie zemdlałem pod ciężarem odpowiedzialności i wzroku „action redaction”, czyli innych schabów wylegujących się w

redakcji. „Nie ze mną takie numery!” - pomyślałem, i zabrałem się do

mierzenia Lary. W głowie obijało mi się coś w stylu „mierz siły na zamiary”, ale zdusiłem te głupoty jednym, potężnym uderzeniem w czoło i odpaliłem grę!

CZARNY IWAN

N a początku był meteor, Pierwszy impuls dostarczył odpowiednio gorące intro. Antarktyda 65 mln lat temu to miejsce igraszek dinozaurów, metrowych węży i innych stworzeń, które nie zauważyły, że na niebie pojawiła się nowa gwiazdka. Kiedy poczuły ogień na ogonach, było już za późno na rozmyślanie,

a my znajdziemy się nagle na stacji badawczej zlokalizowanej na Antarktydzie.

Krajobraz jakby ten sam, tylko zamiast jadowitej zieleni dżungli, wszedobyłska, zimna biel. Katastrofa, która miliony lat wcześniej wyłączyła z konkurencji na władzę Ziemi gigantyczne gady, powróciła własnym echem.

Diamantowe ostrze świdra trafia na opór, z lodu wylaniają się pradawne, kamienne twarze.

Pierwszy z czterech fragmentów lamigłówny został odnaleziony...

Kiedy starożytne artefakty zostaną połączone, ludzie poznają tajemniczą substancję, dzięki której możliwa będzie dowolna zmiana kodu genetycznego człowieka. Mutanty, które wylonią się w tych czasach, zagrożą ludzkości. Lara musi odnaleźć wszystkie cztery odłamki meteorytu. Zadania nie ułatwią jej na pewno zorganizowane grupy przestępcze, dzikie plemiona ludożerców czy oddziały specjalne, zainteresowane, by poznać kosmiczną tajemnicę...

I po co jej to wszystko?

Wydawałyby się, że po odbiciu z rąk Marco Bartolego, mitycznego sztyletu Xian, Lara będzie mogła w końcu znaleźć sobie jakiegoś

porządnego faceta, zając się domem i urodzić dzieci. Plany te pokrzyżowali jednak jej fani, którzy od roku (to jest od premiery TRII) krzyczeli gromkim głosem: „My chcemy Lary!!!”. Ponieważ za wizerunkiem tej zmaltretowanej kobieciny stoi potężna kasa, goście z Core i Eidos z przyjemnością spełnili prośby laromanów i znowu ze Stanów Zjednoczonych płyną do Europy statki z ładowniami pełnymi srebrnych krążków. Tak na marginesie dodam, że już powstaje TR4, a do kin pod koniec nowego roku wejdzie film z Larą Croft. Jak widać, biznes nakręca się w postępie geometrycznym, nic dziwnego więc, że Tomb Raider III znacznie przerasta swego poprzednika.

## Poproszę kartę dań

Menu gry, tak jak i system prowadzenia postaci, nie uległo zmianie. Co ciekawe, z poziomu menu możemy w TR3 dostać się do każdego z leveli gry. Oczywiście bardzo to mile, ale i tak bez odpowiednich pukawek i zapasu innych gadżetów raczej sobie nie poradzimy. Nie ma jednak co narzekać, bo dzięki tej opcji można podbustować się klawymi obrazkami, a przede wszystkim obejrzeć kilka nowych ciuchów, które dano Larze. Kusa bluzeczka opinająca jej przerośniętą zawartość jest jeszcze krótsza. Szorty już znamy, ale dla zwolenników kajdanek i pejczy przewidziano prawdziwą atrakcję. W kilku lokacjach Lara ubierze gumopodobny strój, który pokryje ją od stóp do główki. Wygląda ślicznie, tyle, że aż strach pomyśleć co będzie, jak się spoci... Tradycjonalisci zagrają Larą ubraną w wojskowe spodnie i lotniczą kurtę. Nie zapomniano jednak, że mimo mrozu, dziewczę ma pod spodem jedynie podkoszulek, gołą szyję, dekolt - czyli po kawalku..., noo, mniejsza z tym. Pomijając ten drobiazg, wygląda to bardzo ładnie, i nie musimy już zgrzytać zębami na widok hasającej po Alpach w środku zimy Lary, która ubrała się jak na majową wycieczkę.

## Domek na prerii

Tym razem Lara ma do przebrnięcia pięć odmiennych krain i 15 poziomów gry. Klikając w menu na fotkę z Larą, tradycyjnie już dostaniemy





się do rezydencji ojca Lary, sir Henshingly'ego Crofta. Dla początkujących jest to obowiązkowa wizyta, bowiem właśnie tu można nauczyć się, jak kierować naszą bohaterką. Oprócz wspinaczki, skoków, obrotów i salt, wybierzemy się także na strzelnicę. Co ciekawe, nie będziemy walić z pukawki do tarcz, lecz do specjalnie odzianego na tą okazję stangreta Johna. Penetrując domostwo Lary w poszukiwaniu jakichś cennych drobiazgów, zdarzyłem się z kilkoma babolami. Na jednego z nich nadziałem się w toalecie. No nie! Chyba nie spodziewaliście się, że Lara będzie defekować?!

W tym przybytku rozkoszy zapomniano najwyraźniej o zachowaniu właściwych proporcji. Na umywalce stoi szklanka ze szczoteczką do zębów. Nie ma to jak porządna szczoteczka, a taka półmetrowa z wiechciem jak miotła tym bardziej. Poza tym warto również obejrzeć sobie bidet i muszę. Prawdę powiedziawszy, Lara spokojnie mogłaby w nich się wykapać. Są ciut za duże. Pozostawmy jednak ten majątkowy temat i zabierzmy się do grania.



krągła (nie tam, nie tam... chociaż... tam też), niż do tej pory. Sama sceneria aż prosi się o zdjęcie do pamiątkowego albumu z Grą Mega Życia. Autorzy sporo pracowali nad poprawieniem light-sourcingu oraz wyglądu otoczenia (gładsze krawędzie, precyzyjna grafika bez przenikania się obiektów). Za sprawą dynamicznego wielobarwnego oświetlenia wzbogaconego o odbicia, odbłyски świetlne, półprzezroczyste powierzchnie i cienie, ten świat nabiera życia. Dodano również takie zjawiska meteorologiczne jak deszcz, opady śniegu i mgliste opary, co sprawia, że mocniej ściskamy joystyka lub łapiemy się klawiszy, by nie wpaść w ekran. Znacznej poprawie uległo również modelowanie wody, chociaż w tym wypadku można mieć pewne zastrzeżenia (wyraźnie wydać krawędzie poszczególnych obszarów). Kiedy się już zanurzymy, Lara będzie, niczym rasowy nurek, nasycać wodę dwutlenkiem węgla, czyli „bąbelkować”, a kiedy się wynurzy, wokół jej ciała pojawią się koliste fale. Również gdy postanowicie schłodzić jej ciało i skoczyć na główkę, woda efektywnie wystrzeli wokół i zachłapie wam monitor. Niekiedy zatrzymywałem się tylko po to, by sobie popatrzeć, wyjmowałem tomik wierszy Wisławy Szymborskiej i... noo, bez przesady!).

W każdym razie naprawdę świetnie to wygląda, a nie zapominając, że w innych klimatycznych lokacjach również jest na co popatrzeć. Na Antarktydzie Lara zostawia wyraźny trop na śniegu. Przeźroczyste platformy będą widoczne

tylko w świetle flary. Przez szpary w sklepieniu będą przenikać smugi światła, które oświetlą Larę, gdy w nie wejdzie. Taki drobiazg jest po prostu dziesiątki i nie sposób ich wszystkich wymienić. Poszczególne krainy są szalenie urozmaicone. Na Południowym Pacyfiku będziecie wygrzewać się pod palmami na piaszczystej plaży. Indyjska dżungla, ciemna i wilgotna z dziesiątkami pnączy i dzikich wytworów przyrody da się wam we znaki. Sławna Area #51 na pustyni w Nowadzie z ciągnącymi się aż po horyzont pustynnymi krajobrazami zmęczy każdego na równi z niebezpiecznymi, londyńskimi uliczkami, gdzie można dostać nożem pod żebro. Wreszcie; Antarktyda, zagubione miasta i świątynie pokryte grubą warstwą lodu.

## A pan do kogo?

Tomb Raider III to zupełnie nowe wyzwanie, jeśli chodzi o przeciwników. Tym razem będą znacznie inteligentniejsi i już nie tak łatwo będzie ich wykończyć. Dotychczas AI wrogów oznaczało jedynie, że gostkowie uparcie strzelali do Lary ze swoich pukawek i ze spokojem przyjmowali kulę w głowę. W TR3 ten schemat już się nie powtarza. Kiedy trafilam do wioski, tubylcy strzelający zatrutymi strzałkami (jeżeli szybko nie zaaplikujemy Larze odtrutki, umrze) potrafili już chować się za drzewami, by razić z ukrycia. Również zwierzęta zachowują się inaczej. Jeżeli np. zapalimy flarę, małpy uciekają! Zdarza się również, że gdy biegniemy po apteczkę lub inny fant, który zobaczyliśmy gdzieś na ziemi, małpiskozon potrafi go zwędzić i uciec! Nietoperze, które pojawiały się wcześniej, latają teraz w chmarach, a jeżeli już załatwimy jakiegoś zwierzę, to nie uda się w niego „wejść”, co było boleską TR1. W wodzie z kolei spotkamy rybki. Oprócz kolorowych okazów, które są niegroźne, trafiają się również ławice piranii. W kilka



## World News

Już w pierwszej lokacji (Jungle) słabsi nerwowo osobnicy wymiękną i spłyną z fotela niczym rozlany budyń. Widoczki porażają realizmnością, a Lara jest jeszcze bardziej



## Wywiad z prawie - Lara

Jak to się stało, że właśnie Ty otrzymałaś rolę Lary Croft?

•Bralam udział w castingach tak jak i inne modelki, widać najbardziej jestem do niej podobna.

Czy wiedziałaś coś wcześniej o Larze i Tomb Raiderze?

•Tak. Grałam trochę w Tomb Raidera przed castingiem. Widziałam także Larę Croft na okładkach popularnych magazynów.

Jak się czujesz jako osoba, która będzie reprezentowała cyfrową postać?

•Jestem bardzo podekscytowana! Lara Croft jest bardzo silną, twardą osobowością, do tego sexy - dlaczego nie miałabym nią zostać? Ona jest nawet silniejsza niż zdarza się w życiu. Jestem dumna, gdy pomyślę, że zostałam wybrana, by grać jej rolę.

Czy myślisz, że masz dużo wspólnego z Larą?

•Tak, jestem bardzo niezależna i kocham sport - biegi, boks, etc. Mam atletyczną budowę ciała, podobnie jak Lara i trafiły mi się równie duże piersi... chociaż niezupełnie tak duże, jak u Lary!!! Ja także kocham wyzwania.

Czy uważasz, że Lara jest pozytywnym wzorem dla współczesnych dziewcząt, młodych kobiet? Jeśli tak, to dlaczego?

•Tak. Uważam, że Lara jest pozytywnym wzorem - to wspaniale widzieć kobietę tak mocną, niezależną i twardą, do tego jeszcze sexy. Ja rzeczywiście uważam, że Lara daje kobietom natchnienie i inspirację, by się uzewnętrznić, pokazać czego naprawdę chcą.

Czy utożsamiasz się jakoś z Larą Croft?

•Natura Lary pozwala mi czuć się silną, pewną siebie, poczuć wrażenie, jakie robię na ludziach, rzeczywiście olbrzymią popularność, a nawet miłość! Jest to dla mnie prawdziwa przyjemność rozmawiać z wszystkimi fanami Lary, dzięki którym przecież ona istnieje. Oni są gotowi zrobić dla niej wszystko!

Jakie są Twoje aspiracje na przyszłość?

•Głównym celem dla mnie jest odnieść sukces i być szczęśliwą. Jestem zdecydowana dostać dokładnie to, czego chcę - każdy dzień jest dla mnie wyzwaniem (podobnie jak dla Lary!). Uwielbiam spotkania z wszystkimi miłośnikami Lary i jestem więcej niż szczęśliwa mogąc dalej to robić.

Jak spędzasz swój czas wolny?

•Kocham różnorodne sporty: bieganie, jeżdżenie na rowerze. Chodzę na siłownię. Mam nadzieję niedługo wybrać się w góry, by pobiegać i powspinać się! Kiedy nie uprawiam sportów dynamicznych, z przyjemnością chodzę do kina i lubię dobrze zjeść. Oprócz tego, co jakiś czas rozpuszczam włosy i spędzam szaloną noc poza domem!

Dlaczego ścięłaś włosy?!

•Ponieważ jestem szalona! Zawsze chciałam to zrobić - po prostu zobaczyć jak to jest. Myślę, że chciałam zmienić swój poprzedni image, który był w stylu „Marilyn Monroe”. Całkowita i drastyczna zmiana - to będzie wspaniała zabawa, pokazywać kiedyś te zdjęcia moim wnukom!

Lara jest obieżyświatem - jak to jest u Ciebie. Zwiedziłaś dużo krajów?

•Tak. Całkiem sporo! Między innymi Japonię, Amerykę, Liban, Włochy, Francję i Hiszpanię.

Jaka dotychczasowa praca była twoją ulubioną i dlaczego?

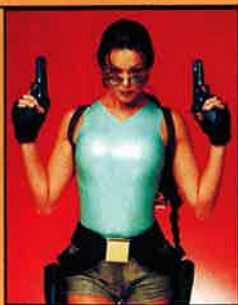
•Lary Croft oczywiście! Świetnie bawiłam się, będąc hostessą w popularnym TV game show „Man Oh Man”, gdzie pracowałam z Chrisem Tarrantem.

Jak rozpoczęła się twoja kariera modelki - czy zawsze chciałaś wykonywać ten zawód?

•Zawsze mnie to pociągało, bardzo chciałam zostać profesjonalną modelką. W agencji modelek w Manchesterze udała mi się sesja zdjęciowa, moje fotografie znalazły się w folderach reklamowych i tak to się zaczęło. To było kilka lat temu, ale oznaczało to dla mnie regularną, ciężką pracę, by zbudować swój wizerunek, jednak nie poddałam się. Jednocześnie pracowałam w banku. Potem mój pociąg do zawodu modelki zwyciężył i wiedziałam już, co chcę robić! Lara dostała dość duże piersi, wąską talię i bardzo długie nogi - czy nie myślisz, że Lara jest atrakcyjna dla mężczyzn po prostu dlatego, że właśnie tak wygląda?

•Nie... Nie tylko dlatego, że ona wygląda świetnie, chociaż na pewno ma to też znaczenie i statystycznie bardzo jej pomaga - a przynajmniej początkowo! Wydaje mi się, że mężczyźni uwielbiają Larę dlatego, ponieważ ona jest taka wszechstronna. Myślę, że dużo facetów rzeczywiście lubi kobiety o silnej osobowości równie mocno, jak ich fizyczność, wygląd.

Dzięki za rozmowę



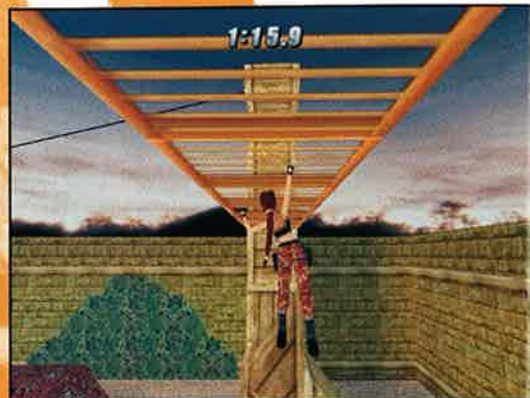
wchodzić, wystarczy, że podejdzie i sięgnie ręką. Jeżeli Lara wali ze swoich pistoletów, widać wyraźnie jak wystawia zęby i marszczy czoło. Poza tym, z jej ust wydobywać się będą nie tylko bojowe okrzyki i jęki, ale również para, gdy trafi w zimną strefę klimatyczną. Niby ta sama kobieta, ale jednak zupełnie odmienna!).

## Samoobrona konieczna

Nawet pukawki już jakby nie te. Ze zwykłych pistoletów wydobywa się smużka dymu i ogień, wokół spadają puste

chwili potrafią wykończyć Larę, a my ujrzymy widoczek, który spodoba się na pewno wielbicielom Szozek.

Wśród zwierzaków, które chcą Larę zagryźć, ukąsić itd. znajdują się także koby, sępy, tygrysy, krokodyle, małe dinozaury przypominające raptory, pająkowate stwory jak w „IT”. Jeżeli wolicie zmierzyć się z ludźmi, nie ma sprawy. Najtrudniej jest z żołnierzami wyposażonymi w broń kierowaną laserowo, ale i



straznicy więzienni (tak, Lara trafi do „kicia”) z gumowymi palami, potrafią być niemiłi. Takie zwykły, jak wyposażeni w siekiery murzyni już w ogóle się nie liczą, a goście z tradycyjnymi pukawkami czy pochodniami, nie są chyba warci komentarza. Oczywiście przyjdzie nam się również zmierzyć z przeciwnikami, na których trzeba wytoczyć naprawdę potężne działo. Takich facetów można spotkać np. w Londynie czy na Antarktydzie. Nie strzelają z broni konwencjonalnej, ale energią psi, którą posiadali dotychczas jedynie bohaterowie UBIKA. W sumie jest naprawdę gorąco, a wachlarz różnej maści wrogów powinien wam się spodobać.

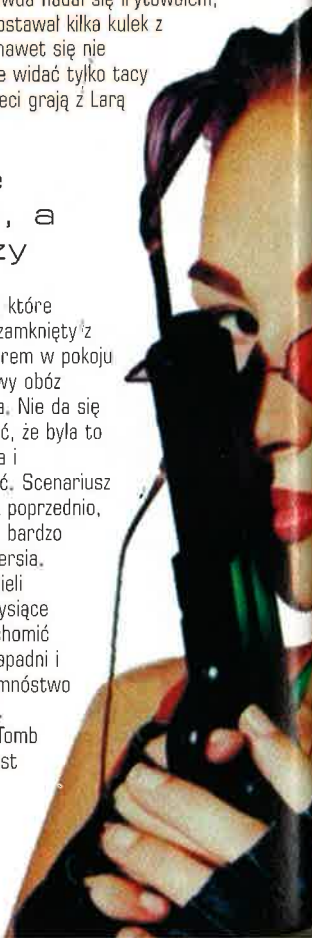
## Zostać Miss

Lara postanowiła coś ze sobą zrobić i po kilku udanych operacjach plastycznych wygląda znacznie atrakcyjniej. Dosztukowano jej np. uszy, o których wcześniej jako matka natura nie pomyślała, a za to zredukowano nieco nadobity biust. Jej skóra również jest nieco gładsza - widać dokładnie depiluje. Poza tym zwiększono sprawność ruchową Lary. Może łączyć na kolanach i huścić się na lianach jak Tarzan. Na krótkich dystansach rozwinie niezłą prędkość, będzie strzelać podczas pływania i otworzy drzwi kopniakiem. Aby wziąć jakiś przedmiot ze stołu, nie musi już na niego

lusi. Sajgon, Panowie, się czołwa, bo przecież mamy jeszcze na podorędziu granaty ręczne, bazookę, Uzi, shotguna i zupełnie nowe Desert Eagle pistols, dla fanów Sex Pistols. Cały ten kram, oraz med-packi itd, Lara trzyma w małym plecaczku, który jak zwykle wisi jej na kręgosłupie. Warto dodać, że teraz przeciwnicy mogą się kilka chwil pomęczyć, a gdy dogorywają, wokół brzyga jeszcze krew z ich ran. Co prawda nadal się irytowałem, gdy gość dostawał kilka kulek z pistoletu i nawet się nie skrzywił, ale widać tylko tacy twardzi facci grają z Larą w filmie.

## Takie małe, a cieszy

Te kilka dni, które siedziałem zamknięty z Tomb Raiderem w pokoju to prawdziwy obóz przetrwania. Nie da się jednak ukryć, że była to spora frajda i przyjemność. Scenariusz gry, tak jak poprzednio, przypomina bardzo Prince in Persia. Będzie musieli otworzyć tysiące drzwi, uruchomić dziesiątki zapadni i klepnąć w mnóstwo przycisków. Właściwie Tomb Raider III jest znacznie bardziej





**Wielki kolorowy odlot!**

# PLAKATY

**Tego jeszcze nie było**

**16 plakatów 16 hitowych gier**  
**4 MEGAplakaty (każdy 85x60 cm)**

**doskonały papier  
i znakomita jakość druku**



**Larze**

**Ilość egzemplarzy ograniczona!**

**odwiedzić Cię w domu!**

**JESZCZE ZAINTERESOWANY  
SZYMI PLAKATAMI?  
LI TAK - ZERKNIJ NA STRONĘ 121. TAM  
ZYTASZ JAK MOŻESZ JE ZAMÓWIĆ.**







skomplikowany pod względem logicznym od swoich wcześniejszych wersji, a Lara jakby rzadziej sięga po broń. Zdarza się, że musimy otworzyć kilka drzwi, ale dokonamy tego tylko wówczas, gdy znajdziemy poukrywane po całej planszy kryształ. Odnalezienie wszystkich

Okazuje się, że nie każdy pasuje do danych drzwi, więc jeżeli kupicie już TR3, to zaopatrzyć się także w aspirynę. O ból głowy nietrudno, bo autorzy TR3 są naprawdę perfidni. Zdarzyło mi się, że uciekałem przed tubylcami, dostałem zatrutą strzałką i patrzyłem tylko wokół za jakąś apteczką. Przebiegając obok pokrytej słomą chaty zobaczyłem w środku med-paka. Hura! - zaraz będzie lekarstwo! Wszedłem do chatki, i... mogłem już tylko sobie popatrzeć jak Lara tonie w błocie.

Nowością są całe polacie bagnistych terenów i ruchomych piasków, gdzie Lara ginie w ekspresowym tempie. Poza tym groźą jej również trzęsienia ziemi i syjące się na głowę skały. Takie tradycyjne już niemal niespodzianki, jak kamienne kule do prostowania kręgosłupa czy przesuwające się sufity i ściany nabite kolcami, to niemal igraszka. Nie zabraknie też zapadni i różnego rodzaju kolców, igieł, pniaków, na które może nadziać się Lara. Wszystko to znakomicie

## NELL MC ANDREW - LARA CROFT

### Biografia

Nazwisko: Nell McAndrew

Zawód: modelka

Data urodzin: 6 listopada 1975

Znak zodiaku: Skorpion

Wymiary: 80 - 63 - 90

Włosy: Naturalny kolor - brązowy

Obecnie blondynka - może się to zmienić w każdej chwili!

Oczy: zielone

ulubione jedzenie: cokolwiek

włoskiego

ulubiony drink: czerwone wino

ulubiony strój: noszę wszystko!

(ale przede wszystkim coś Diesela i Williama Hunta)

Co robiłam!

„Man Oh Man”: Game show

Adidas: Zdjęcia i prezentacja

Next: Fashion show

Terry Calvert, Gary Rocher,

Franco: Hairdressing (strzyżenie) shows

Jockey Underwear:

Fotomodelka

Backing Dancing: W klubie, wliczając w to „Ministry of Sound” dla

„Lisa Marie Experience”

reklamy TV: Praca z Bob Monkhouse

TV Work: Niedawno z Martinem Clunes i Neil Morrissey

Tabloid Press (ilustrowana gazeta podająca wiadomości w skrócie):

moda i prezentacja bielizny

Babycham: aktualnie „Babycham Babe” twarz '97

Eidos: aktualnie „body-double” dla Lara Croft



umila jej życie, które najlepiej utrwalić co pięć sekund poprzez opcję save. Pewnym antidotum na te przypadłości będą zielone kryształy, które gdziekolwiek można znaleźć. Dają one Larze full health, po którym na pewien czas mamy kłopoty z głową. Zdarza się również, iż możemy się trochę rozerwać jeżdżąc skuterem czterokołowym, pływając kajakiem, zwiedzając kopalnię wagonikiem, a podwodny świat - małą łodzią. Wszystkie te atrakcje okraszono nareszcie miłą muzyką, która w przełomowych momentach (np. gdy tygrys chce oderwać Larze nogę) zmienia tempo i nastrój, staje się dynamiczna i dramatyczna, czyli ogólnie cool!

Pozytywne wibracje po spotkaniu z Larą będzie czuł każdy zdrowy facet i nawet takie drobne niedociągnięcia jak niemożność rozbicia szyby czy zagubienie tekstury nie zniechęcają do odbioru. W sumie Tomb Raider III powinien spełnić wasze oczekiwania, a już na pewno was nie rozczaruje. Jeżeli poprzednie dwie wersje TR przyniosły wam dużo satysfakcji, z

„trójką” będziecie mieli ich x 2, a dla „nowicjuszy” randka z Larą będzie niezapomnianym wrażeniem.).



### Producent:

Core Design, Eidos

### Wymagania:

P133 32 MB RAM, Windows 95, 98, 3Dfx

### Dystrybutor:

Mirage tel. (022) 6179321

Internet: <http://www.eidos.com>

**INFO**

### Plusy:

- Poprawiona grafika, liting Lara
- Nowe ruchy dla panny Croft
- Nowi, dobrze gładzący przeciwnicy
- Dynamiczna muzyka
- Fajne intro
- Poprawione AI

### Minusy:

- Nie można rozbic szyb
- Powierzchnia wody - paskudne kwadraty
- Pewna wlotność, czyli: „znawu to samo”

Ocena:

**8**

fantów zabiera potwornie wiele czasu i jest to jedyne wyjście, jeżeli chcecie ukończyć układ. Oprócz zwykłych kluczy i czerwonych kryształów, do otwarcia niektórych przejść potrzeba również dysków kompaktowych.



# Pro Pinball: Big Race USA

Z piskiem opon

Wydawałoby się, że flippery, starożytne automaty, przedmiotem współczesnych gier komputerowych, odejdą w zapomnienie jak ENIGMA, taśma perforowana i inne starocie. Okazuje się jednak, że przeniesione na ekran komputera „pułki” nadal mają swoją niszę i wiernych fanów, dzięki czemu sukcesywnie pojawiają się nowe produkcje tego typu.

## INQUISITOR

**S**wego czasu najlepsze stoły można było oglądać w Pinball Dreams, gdzie zupełnie odmienne klimaty podkreślała nie tylko stylistyka, ale i niesamowita muzyka. Z przebojów, które mocno utkwiły mi w pamięci, nie sposób zapomnieć o Extreme Pinball z Electronic Arts. Cztery stoły, na których można było znaleźć zarówno średniowieczny miecz, jak i nowoczesną piłę elektryczną, spędzały mi sen z powiek przez długie tygodnie. Czasy się jednak zmieniły i flippery również uległy modyfikacji. Zamiast kilku stołów i skromnej w sumie ilości bonusów, oraz minigier, pojawiają się gry, gdzie dostajemy tylko jedną planszę z masą opcji, dodatkowych ścieżek, specjalnych rejsów, bonusów, combosów, niewiarygodnych „spin&slide”, animacji. Taką produkcją jest choćby dzieło Team 17 - Worms Pinball. Ostatnio pojawiła się jednak jeszcze bardziej rozbudowana gra, która zmusiła mnie do zweryfikowania poglądu, że flippery są proste i łatwe...

Big Race USA już na początku zastanawia olbrzymią paletą opcji. Wśród kilkunastu ustawień można dokładnie zdefiniować dźwięk przestrzenny (Dolby Surround) lub zdecydować się na grę w trybie multiplayer. W opcjach standardowych możemy np. wybrać jeden z kilku wariantów siły uderzenia „lapy” (oddzielnie dla każdej z nich), poziom trudności (pięć stopni - w tym: Extra Hard), pochylenie stołu (kula porusza się wówczas szybciej). W panelu ustawień graficznych możliwe jest zdefiniowanie warunków wizualnych (rozdzielczość od 640x480 aż do 1600x1200), ilości kolorów (od 256 do 16 milionów) i liczba detali. Żeby było śmieszniej, przytoczę rekomendowany zestaw komputerowy, który należałoby mieć, aby cieszyć się wszystkimi szczegółami. Chłopcy z Empire z uśmiechem oświadczają, że w tego flippera tak naprawdę i w pełni pogramy dopiero na Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM i ośmiogigowej karcie graficznej. Jeżeli więc zobaczycie w sklepie Big Race USA, nie wstawiajcie sobie, że to tylko pinball i 486 wystarczy. Reszta to już tylko mile rzeczy. Przede wszystkim Empire maczało również palce w TIMESHOCK (pełna wersja była na krążku CDA), mamy więc gwarancję, że goście nie uczyli się dopiero jak zrobić dobrego pinballa... Poziom wykonania rzeczywiście



odbiega nieco od gier tego typu i zaskakuje profesjonalizmem.

Do dyspozycji mamy jeden stół i mimo moich

początkowych obaw, okazało się, że gra nie jest przez to ani trochę mniej ciekawa. Nasze zadanie, z pozoru bardzo proste, wymaga nielicznych kwalifikacji... taksówkarza i kierowcy rajdowego! Musimy bowiem przejechać na stalowych kulach całe Stany Zjednoczone i odwiedzić kilkanaście najważniejszych miast (dokładnie 16). Nie jest to jednak takie proste, bo na drodze czają się już taksówkarze-kamikadze, objazdy, niebezpieczne, górskie drogi. Oczywiście to wszystko jest pewną przenośnią, ale nie do końca. Jeżeli uda nam się bowiem tak pokierować kulką, aby „ulożyć” jeden z kilkunastu specjalnych schematów, zagramy w którąś z gier komputerowych, które

pojawiają się na wyświetlaczu powyżej stołu (ilość przejechanych kilometrów znajduje się na „tradycyjnym” liczniku po prawej stronie pulpitu). Możemy np. zagrać w prostą gierkę, gdzie kierując dwoma klawiszami staramy się uniknąć zderzenia na zatłoczonej autostradzie.

Rozpędzone auta z przeciwną należy wyminąć, jednocześnie kontrolując cały czas odległość kół od pobocza. Jeżeli na nie zjedziemy, tracimy wóz, czyli punkty, paliwo, bonus przejechanych kilometrów.

Każda kombinacja, która może nam przynieść dodatkowe punkty, extra balla, następne miasto itp. jest dokładnie przedstawiona w instrukcji - szczegółowej i bardzo konkretnej.

Kiedy biała toczy się, pędzi, kręci, nigdy nie wiadomo, co może się zdarzyć.

Jeżeli trafimy nie tam gdzie trzeba, możemy znaleźć się w więzieniu, spowodować, że na ziemię przylecą kosmici (trzeba ich zatłoczyć), będzie

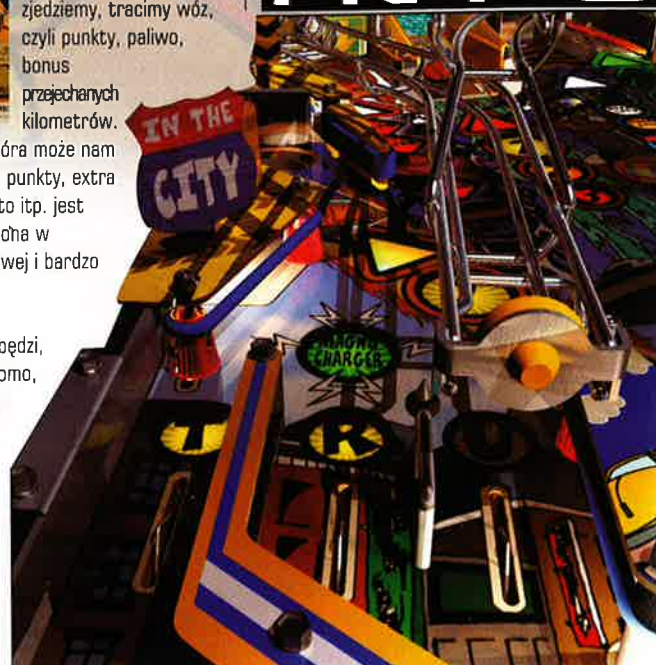
ścigać nas policja. Takie ciekawostki jak „Attack of the really Big Creature” czy „Car Wasch Chaos” zapewniają odpowiedni ładunek adrenaliny, który nie pozwoli nam spać w nocy. Oczywiście nie zabraknie trybów gry, w których operujemy dwoma, trzema, czterema, pięcioma (!) kulami (istnieje również możliwość dokupywania kul po skończonej grze). Po raz pierwszy w grach tego typu możemy także zagrać we dwoje (tryb head-to-head) poprzez LAN i Internet.

Ponieważ różnorodnych bonusów, zadań, minigier jest bardzo dużo, zabawa się nie nudzi i jest niezwykle dynamiczna. W każdej chwili może stać się coś nieprzewidywalnego, skądś wypadnie kula, model samochodu policyjnego na stole nagle ruszy z piskiem opon. Ogluszy nas wycie syren policyjnych, huk gniesionych blach i inne zaskakujące dźwięki. Poza tym, w tle cały czas słuchać miłą, spokojną muzykę, a w oczy kłują dziesiątki błysków, kolorowych lampek, które migają i mrugają do nas niczym popsuta sygnalizacja świetlna na zatłoczonym skrzyżowaniu.

W Big Race USA gra się z prawdziwą przyjemnością i mimo że to „tylko” flipper, emocje są równego kalibru z tymi, jakie czuje się w porządnej grze FPP. Trzeba spełnić tylko jeden warunek - musicie lubić flippery - inaczej będzie to dla was kolejna gra - bo też i magia kolorowych stołów z pędzącą jak rakietą, stalową kulką, nie działa na każdego z równym skutkiem. Co do mnie - zapraszam do kulek!

|                                                                                       |                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
|  | <b>Producent:</b><br>EMPIRE Interactive               |
| <b>Wymagania:</b><br>P 90 MHz, 16 MB RAM, 1MB karta graficzna, CD ROM                 | <b>Dystrybutor:</b><br>SoftPress<br>tel. 0022 6447370 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.propinball.com">http://www.propinball.com</a>    |                                                       |

## INFO



### Plusy:

- Mnóstwo opcji konfiguracyjnych
- Możliwość gry w trybie Head-to-Head
- Dokładna instrukcja
- Plan graficzny właściwych trafień
- Dużo efektów specjalnych i minigier

### Minusy:

- Mimo wszystko... tylko jeden stół! :)

### Ocena:

8



# Dark Vengeance

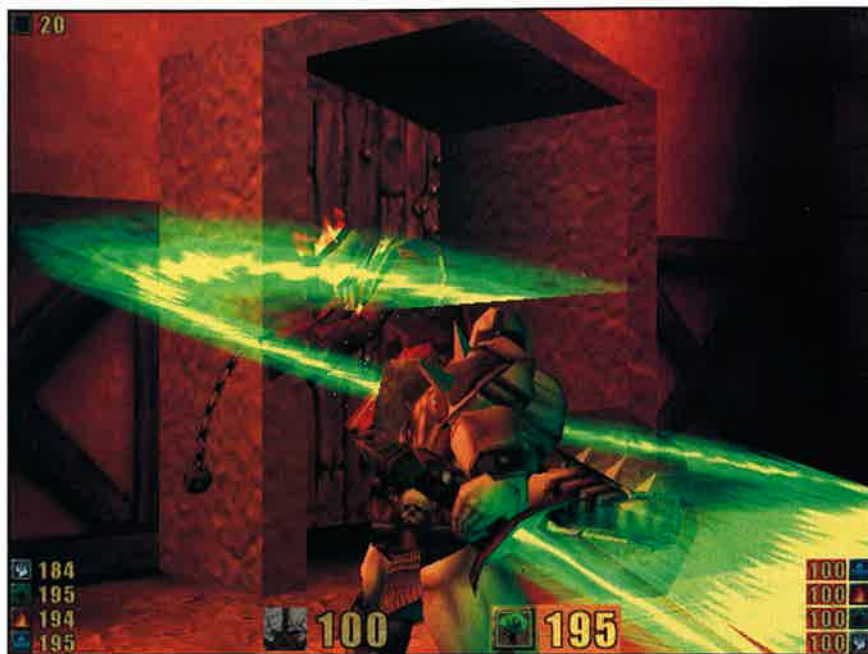
Mroczna zemsta

Ostatnimi czasy synagoga całkiem niezłymi tytułami, które wzbudzają dreszcz emocji i gęsią skórę na plecach (i to nie tylko) u rozemocjonowanych graczy. Nic im nie przeszkadza, że większość produktów pojawia się w postaci sequela, drugiej (trzeciej) części, udanego kłenu jakiegos hita lub po prostu gry wykorzystującej engine jakiegos przeboju. Ja osobiście nie mam nic przeciwko takim praktykom, dzięki nim w końcu można przebierać, wybierać w grach, grymasić i w ogóle mieć porządne wymagania, którym starała się sprostać twórcy gier, choć z drugiej strony martwi mnie wyraźny widać inwencję u twórców.

JASPIN

**N** atomiast hordy zdyszanych graczy, z kropelkami potu na czole starają się dogonić galopujące wymagania sprzętowe najnowszych, gorących, świeżutkich tytułów, ulepszanych engine'ów, nowych, zakręconych metod rysowania tekstur, tylko po to, by zapewnić sobie doskonałą, płynną ucztę graficzną. Dark Vengeance pod tym względem nie odbiega od panujących aktualnie nam standardów. Łączy w sobie, odpowiednio przerabia, miksuje, magluje na swój oryginalny sposób, najlepsze cechy z minionych przebojów, dodając jednocześnie pokazną garść nowych rozwiązań oraz pomysłów, których silny powiew powinien zakręcić obrotowym i nie obrotowym krzesłem, na którym będzie sobie wygodnie szanowny gracz siedział. Pierwszy rzut oka na początkową planszę oraz demo ruszające w tle, podczas ustawiania różnych opcji, z miejsca przywołuje na myśl, iż oto przed nami kolejne starcie ze złem lub dobrem, krucjata z ciężącym na ściegach i mięśniach dwumetrowym mieczem w garści, kąpiel we krwi, ogniu, wodzie i inne podobne przyjemności, z którymi mieliśmy do czynienia, wcielając się w bohaterów Tomb Raidera, Deathtrap Dungeon, Unreala i pozostałych „rąbanko-młócancko-maglowanek”.

Myśl powyższą mylącą nie jest i jak się okazuje po wystartowaniu gry, niezbyt mija się z rzeczywistością, która jest nieco barwniejsza i atrakcyjniejsza niż się mogło na początku wydawać. Dark Vengeance jest grą ocierającą się o tak bardzo eksploatowany w grach klimat fantasy, działający na wciąż nieprzebrane zasoby wyobraźni graczy, którzy niczym studnia bez dna konsumują wszystkie fantastyczne, wymyślne fabuły bez najmniejszego zakrzuszenia. Historia wprowadzająca chyba ma jedynie za zadanie wytłumaczyć siedzącemu przed ekranem



U góry:  
Takiego combosa nie zrobisz  
nawet w MK4.

komputera gracze, dlaczego po raz nie wiadomo który musi wyruszyć w żmudną, rzeźnicką wędrówkę, powyrywać nieco chwastów, pomachać fantastycznymi narzędziami zbrodni i stanąć twarzą w twarz z mordę z przerażającymi monstrami rodem z najgorszych wyobrażeń o piekielnych podziemiach. Tym razem należy ocalić wciąż neką różnymi najazdami ludzkość, w różnych światach, czasach i przestrzeniach, przed armią nieco zdenerwowanych i rozdrażnionych elfów, którzy postanowili nagle przerwać idyllę przyjaźni z ludźmi. Groźba zmasowanego ataku sił elfich jest przerażająco bliska, toteż kilku odważnych wojowników zdecydowało się powstać i zapobiec mającej się wkrótce rozegrać ludzkiej tragedii.

Do wyboru mamy kilka postaci, z których każda, jak to zwykle w tego typu produktach bywa, charakteryzuje się różną wytrzymałością na wszelkie działania wroga, koncentruje się na odmiennej taktyce obrony, a przede wszystkim posługuje się innymi typami narzędzi zbrodni. Do wyboru gracza pozostawiono trzy postacie: gladiator, czarownik oraz oszustka - każda charakteryzuje się nie tylko unikatowym wyglądem, ale również i odmiennymi sposobami walki. Dzięki takiemu rozwiązaniu każdy poziom można zwiedzić kilka razy (oczywiście po odpowiednim treningu) z wykorzystaniem innego bohatera. Pomijając już fakt, iż każdy z bohaterów pochwalić się może przed przeciwnikami różnymi umiejętnościami, najbardziej atrakcyjną zachętą do sprawdzenia wszystkich udostępnionych graczowi typów jest

ogromny arsenał, który pozwoli na widowiskowe koszenie, likwidowanie, maglowanie, czarowanie, spalanie wszelkiego, pętającego się pod nogami, latającego nad głowami, skaczącego na plecy talatystwa. Rodzaje broni mogą przyprawić każdego miłośnika militarnych urządzeń o niemały zawrót głowy. Czarodziejskie różdżki, strzelające barwnie i jasno świecącymi pociskami miecze świetlne (coś na kształt: tego z Gwiezdných Wojen) latające nietoperze, niweczące postacie wroga w drobny pył, świszczące topory o bardzo wymyślnych kształtach, ogniste kule zamieniające



wszystko w swym otoczeniu w popiół, rozblyskające przeraźliwie jasnym światłem obręcze oraz wiele innych, magicznych i białych broni, których wykorzystanie w każdym przypadku wywołuje na ekranie efekt dość imponujący.

Tak imponujące uzbrojenie gracza ma swoje powody, że względu na przełudnienie w rodzajach nieprzyjaciół, których niezliczona ilość czai się za każdym rogiem, drzwiami czy inną powierzchnią pionową. Latające, biegające, pełzające, świecące, znikające, martwe od urodzenia potworki, szkielety, szklani rycerze oraz przede wszystkim kilka gatunków elfów, będą co krok przerywać zajmującą wędrówkę i urozmaicać ją co rusz nowymi bijatykami. Przyznam, iż już dawno nie widziałam w grze tak sporego zróżnicowania nieprzyjaciół, z których każdy charakteryzuje się swym niepowtarzalnym wyglądem stworzonym w bogatych w wyobraźnię główkach grafików i projektantów. Chłopcy wyteżyli umysły, wysilili się nieco, dzięki czemu gracz nawet na

## Plusy:

- przyjemna grafika
- klimat
- ogromne zróżnicowanie broni
- rozbudowany multiplayer

## Minusy:

- bardzo niskie momenty zmniejszenia wciąż tym samym otoczeniem
- konieczność przeszkakowania absolutnie wszystkiego, by wyjść z poziomu

Ocena:

9



najwyższych poziomach zaskakiwany jest nowymi postaciami rodem z piekiel, najgorszych ludzkich i nieludzkich koszmarów sennych. Oprócz hord wymienionych przeze mnie ludków, są także i wielcy bossowie, z którymi trzeba się co pewien czas zmierzyć, by wskoczyć dumnie na kolejny etap wojny z elfami i ich przerażającymi poplecznikami. Na koniec tej wylizczanki niebezpieczeństw warto dodać, iż każde z nich charakteryzuje się innym rodzajem śmierci i w różny, często widowiskowy, a miejscami i śmieszny sposób wroga nam postać, przed chwilą machająca świetlistą szpadą przed naszymi oczkami, imponująco odchodzi z miejsca walki.

Nieco zaangażowałam się w ten opis otoczenia, ani słowem nie wspominając o sposobie zrealizowania tych wszystkich wybuchowych, świecących i latających atrakcji. Swoją wybraną postać widzimy od tyłu, czyli z perspektywy osoby trzeciej, która jednak (w naszej postaci), może ujrzeć nieco więcej niż tylko plecki walczącego bohatera. Przy wykorzystaniu odpowiednich klawiszy możemy płynnie rozejrzeć się po otoczeniu i wylapać wszelkie ukryte pułapki, przejścia, klucze, by spokojnie móc bez jako takiego szwanku kontynuować bieg. Walka natomiast pełna świetlistych wybuchów, świszających odgłosów, wytrysków krwi, przedstawia się nadzwyczaj interesująco, między innymi ze względu na fakt, iż często jesteśmy zmuszani do bijatyki wręcz. Najsłabsze (co nie oznacza, że najmniej efektowne) narzędzia zbrodni wymagają bliskiego podejścia do rzucającej się kreatury i z bliskiej odległości starcia się z nią w pojedynku na śmierć i życie. Jeśli akurat nie mamy za pasem żadnej strzelającej różdżki lub ognistych kul, trzeba niestety wykorzystać narzędzia małego zasięgu, co zdarza się dość często, wszak broni lepszego gatunku (zasięgu) nie potykamy zbyt często. Przyznam jednak że walka wręcz, choć wymagająca sporego refleksu i opanowania, prezentowała się znakomicie i była nieco bardziej zajmująca od strzelania piorunami z czarodziejskiego patyka. Z pewnością każdy

gracz przyjmie w tym przypadku ulubioną i najlepszą dla niego taktykę przeprowadzania

pojedynków. Przejście przez skomplikowane i zakręcone poziomy nie zalicza się do zadań łatwych, a

szaleńczy bieg po labiryncie, często przerywany morderczymi pojedynkami, szukanie kluczy, wyjść, przejść czy mostów, zajmuje sporo czasu i może sprawić nieco trudności. Wysiłek powinien zostać wynagrodzony wyglądem graficznym skręconych w skomplikowany labirynt lochów. Pełne wykorzystanie grafiki trójwymiarowej w grze, na praktycznie wszystkich elementach, zaowocowało porządną prezentacją gry, ciesząc oczy oraz zachęcającą do dalszych, chociaż trudnych eksploracji. Fantastyczne postacie, dziwne maszyny, ponure obrazy na ścianach, wiszące mumie oraz niepowtarzalny, piwniczny klimat, jaki znamy doskonale z pierwszej części Quake, powinny zadowolić każdego miłośnika podziemnych kruciat. Miejscami jednak trójwymiarowe wnętrza mogą się znudzić, znużyć i nażbyt przyzwyczaić do siebie oko gracza, jednak są to tylko momenty, które zaraz zostają skasowane z pamięci nowymi, zaskakującymi sytuacjami, walkami, podróżami czy w końcu zagadkami, w których głównym problemem do rozwiązania jest znalezienie kilku kluczy otwierających poszczególne drzwi do wyjścia z etapu.

Milujący sieciowe rozgrywki powinni z radości wyśpiewać hymn ku chwale twórców, którzy nie zapomnieli o jakże ważnym elemencie gry, jakim jest multiplayer. Kilka rodzajów tejsze gry, między innymi poprzez sieć LAN oraz Internet, z maksymalnie 32 użytkownikami czynią z Dark Vengeance wysoce rozrywkową

perspektywę, dla wszystkich okablowanych użytkowników. Wprowadzono również do gry sieciowej tryb obserwatora, który pozwala na uczestniczenie w krwawym Deathmatch'u lub turnieju Capture the Flag, z bezpiecznego, cichutkiego miejsca, pozwalającego jednocześnie napawać się krwistą, gladiatorową nawałanką wśród pozostałych, prawdziwych uczestników gry. Maksymalnie obserwatorów sytuacji może znaleźć się na arenie 64, co przyznacie jest liczbą dość imponującą. Już oczami duszy widzę poważnych (teoretycznie) urzędników z osieciowanych biur, zaciekle machających najbardziej wymyślnymi, okrwawionymi narzędziami zbrodni (lub jak kto woli - obrony), smakujących wszystkie zalety Deathmatcha oraz Capture the Flag, z jakimi można zetknąć się pogrywając w

Dark Vengeance.



U góry:  
Zemsta, zemsta, zemsta na wrogach! (Skąd to cytat, a?)

W sumie otrzymaliśmy produkt, który można porównać do takich tytułów jak Unreal, Deathtrap Dungeon, Heretic II czy Quake, dodając jednocześnie do tej różnicowanej mikstury własne, jeszcze nigdzie indziej nie wykorzystane pomysły twórców Dark Vengeance, które często zaskakują oraz nie pozwalają odejść od monitora nawet w przypadku, gdy na drugi dzień trzeba obowiązkowo, bez wykrętów, wstać do szkoły, pracy czy iść po emeryturę na pocztę. Dark Vengeance należy do tego typu gier, dla których warto poświęcić godziny swego snu, a z pewnością nie będzie można ich zaliczyć do straconych, przynajmniej jeśli chodzi o komputerową rozrywkę na wysokim poziomie.

|                                                                                            |                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
|       | <b>Producent:</b><br>GT Interactive                 |
| <b>Wymagania:</b><br>Win 95, Pentium 133,<br>akcelerator, 32MB RAM                         | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.dark-vengeance.com">http://www.dark-vengeance.com</a> |                                                     |

INFO



# Test Drive 5

Który to już raz...

Mało która seria w komputerowej rozrywce może się poszczycić posiadaniem w swych szeregach członka o numerze pięć. Wprawdzie wśród przygódówek czy RPGów kilku delikwentów by się znalazło, a taka Ultima czy Wizardry spokojnie tę liczbę przekraczają, ale w pozostałych dziedzinach są to praktycznie przypadki jednostkowe. Takim właśnie „prypadkiem” przypadło mi się obecnie zająć, co niestety wiązało się przy okazji z odstawieniem zajęć znacznie ciekawszych - zainteresowanych odsyłam zresztą do Powerslide'a.

## MCDRIVE

**R**ecenzja zaczyna się więc może niezbyt pozytywnie, bo od przytoczenia nazwy konkurenta (dalekiego bo dalekiego, ale zawsze to jednak jakaś konkurencja jest), ale jeżeli w ciągu paru dni otrzymuję się dwa podobne tytuły (w końcu i jeden, i drugi traktuje o samochodach, nieprawdaż?), to tego typu sytuacje wydają się nieuniknione, nawet jeśli weźmie się pod uwagę nieco inne podejście do tematu. A jeśli jest to już, nie daj boże, trzecia samochodówka z rzędu, to jest to wręcz normalne...

Ale do rzeczy. Test Drive 5 to piąte już wcielenie klasyki pamiętającej czasy ZX Spectrum i Commodore, a przy tym drugie, które miało swoją premierę także na konsolach. A przyznać niestety trzeba, że od tych dwóch edycji mamy do czynienia z produktem tworzonym głównie pod gustu ich posiadaczy, co niestety nie najlepiej odbija się nie tylko na zdrowiu osobników sentymentalnych (bo z pierwszymi wersjami nie mają one praktycznie, poza niektórymi wozami, nic wspólnego!), ale i ogólnie na wizerunku firmy krystalizującym się w przestrzeni międzyludzkiej miłośników czterech kółek, posiadających w zaciszu swych domostw metalowe skrzynki: o ile kiedyś Accolade było praktycznie synonimem symulacji, to od pewnego czasu bardzo ostro zakreca w kierunku zręcznościówek, które w dodatku w wydaniu pecetowym niczym specjalnym nie szokują.

Ale czymże może szokować gierka, której jedyną poważną nowością w stosunku do części poprzedniej jest dodanie możliwości pobawienia się w stróżów prawa? Przecież to już było - w Need for Speed 3. I żeby nie było niedomówień - o ile w produkcie Electronic Arts tryb ten został doprowadzony praktycznie do perfekcji, to w przypadku Test Drive'a można mówić co najwyżej o nieśmiałości do jego



U góry:  
Grafika w pełnej „krasie” na  
Voodoo2 i PII.



Podobne uwagi można mieć zresztą także do pozostałych wiele reklamowanych zmian na lepsze. Choćby do grafiki, która według twórców jest oczywiście fotorealistyczna, ultraszybka i w ogóle rzuca na kolana. Tyle tylko, że tego niestety nie widać... Na dwusette, na której NFS pomykał aż miło, TD wprawdzie także sobie pomykać próbuje, ale skacze już jakby znacznie częściej. Nie mniejsze rozczarowanie czeka zresztą przy nastawieniu



### Plusy:

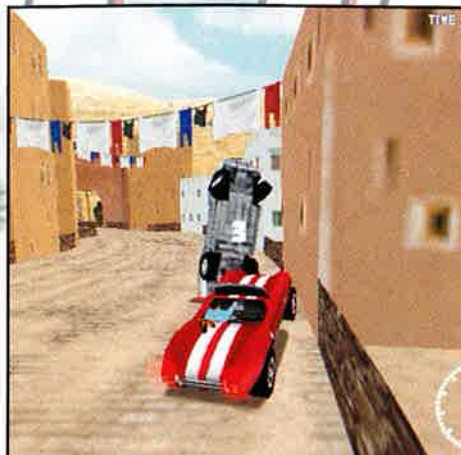
- dużo wózków podzielonych dodatkowo na dwie kategorie
- dużo torów
- split screen
- możliwość grania po stronie prawa

### Minusy:

- właściwie to samo co czwórka...
- beznadziejna polica
- męczące przedzieranie się przez meandry
- słabutkie modele samochodów
- niezbyt realistyczne kraksy
- beznadziejny klaksen
- ruch prawostronny w Moskwie
- upadki nie robią na autach najmniejszego wrażenia
- brak równowagi w skrajnych zakrętach
- przekłamanie w grafice

Ocena:

**5**



się na podziwianie widoczków: owszem, może jakiś tam postęp uzyskano, ale żeby się tym od razu chwalić, skoro konkurencja etap takich doznań wizualnych ma już dawno za sobą? Także zmienna pogoda czy możliwość jazdy w nocy nie są obecnie niczym specjalnym i umieszczanie tego w widocznym miejscu materiałów reklamowych sugerować może jedynie fakt, że twórcy nie mogli się niestety pochwalić niczym innym...

Natomiast jednym z niewielu hasel reklamowych, które faktycznie może zrobić na graczu miłą wrażenie, to liczba dostępnych samochodów - jest ich bowiem aż dwadzieścia osiem. Wszystkie są przy tym wirtualnymi odpowiednikami maszyn rzeczywistych, co poza oczywistymi zaletami ma niestety także i wady, oznacza bowiem zero jakiegś ekstrawagancji dostępnej normalnie przy modelach wziętych przynajmniej częściowo z sufitu. Ale nie jest to wada poważna, więc teoretycznie wszystko jest z samochodami w porządku. Jednak tylko teoretycznie... W praktyce bowiem

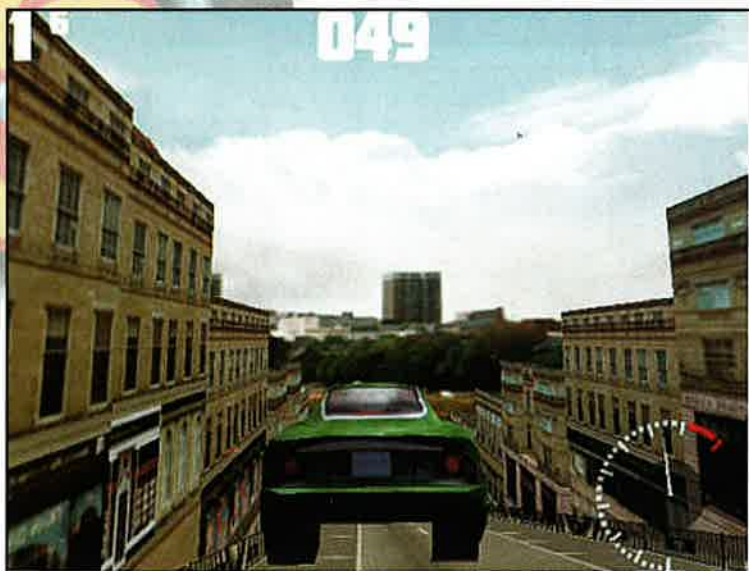
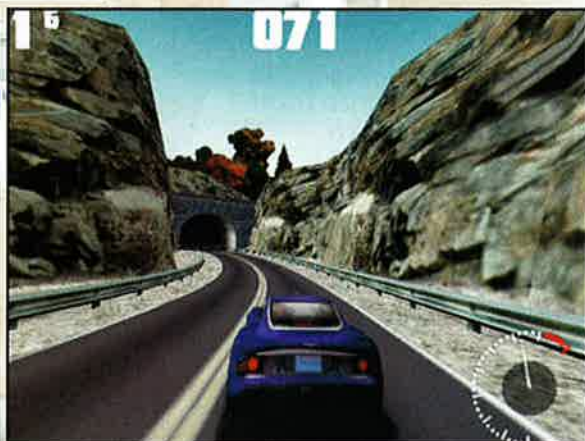




komuś skórę, a przecież nie wszyscy dysponują połączeniem kablowym, by pograć sobie na dwóch oddzielnych maszynach. Taki rodzaj rozrywki gierka oczywiście także udostępnia, wykorzystując standardowe opcje obsługiwane przez DirectX, więc miłośnicy gry po sieci powinni być w miarę zadowoleni - przynajmniej o tyle, że o nich także pamiętano.

U dołu:  
Niska drogi ograniczona  
plotkiem - a gdzie swoboda  
z TD3?

wystarczy tylko spojrzeć na ich wygląd w grze - cóż, od wersji poprzedniej nie zmieniło się chyba nic, a żeby nie było niedomówień, poprzedniczka nie wyprzedzała w tym względzie konkurencji na parę lat w przód... No i jeszcze jedna „mila” rzecz - mimo takiej różnorodności w nazwach i wyglądzie, same wrażenia z jazdy tak różnorodne niestety nie są. Niby przyspieszenia czy trzymanie się drogi na jakąś potrzebę dostosowania bolidu do toru wpływają, ale jeśli ktoś pomykał już kiedyś czymś bardziej realistycznym, to wrażenia będzie miał zupełnie odmienne, a tych z Test Drive'a na pewno nie nazwie bliższymi rzeczywistości. Nawet zmiana defaultowych ustawień typu rozgrywki z Arcade na Simulation niewiele w tym względzie zmienia... Za drugie hasło z mających pokrycie można by teoretycznie uznać liczbę torów, bo jest ich okragle półtora tuzina. Tym bardziej, że prócz samej ich ilości wspomina się jeszcze o czymś dumniej zwanym „Branching Technology”, które to rozwiązanie umożliwia tworzenie paru dróg prowadzących do celu. Brzmi to więc całkiem, całkiem, nawet jeśli weźmie się pod uwagę wcześniej podane zastrzeżenia odnośnie jakości grafiki i jej płynności. Tyle tylko, że ponownie można w tym miejscu wtrącić male „ale”... Weźmy choćby te rozjazdy - po Test Drive 3, dającym w tym względzie pełną swobodę, można by oczekiwać, że reklamowana nowość przynajmniej tamtemu standardowi dorówna. Niestety są to tylko płonne nadzieje, bo osławione skróty są zazwyczaj krótkimi odcinkami, na których można pojechać drogą z prawej lub drogą z lewej. Fakt, że czasami takie rozdwójki są dość długie, ale i tak mają one postać zamkniętej trasy, a przecież jadąc przez miasto, chciałoby się móc skręcić gdziekolwiek. I żeby chociaż w TD5 przed skrzem powstrzymywały barierki, a nie niewidzialne pola siłowe... Jedyny z plusów wyszczególnianych w materiałach prasowych, do którego nie można się przyczepić, to możliwość włączenia split-screena. Nie jest to wprawdzie żadna nowość, ale opcja ta działa, więc sam fakt jej uwzględnienia powinien wystarczyć. W końcu bardzo przyjemnie jest móc złożyć



Dobra, było już tyle znaczków odnośnie wyglądu, że aż się prosi by napisać coś niecoś o wrażeniach odsłuchowych. I w tym względzie materiały obiecują bardzo wiele, bo w nagraniu oprawy muzycznej brało udział pięć normalnych bandów. Cóż, w praktyce różnie to bywa, bo po pierwsze nie są to jakieś super sławy, a po drugie - to co grają, jakoś niezbyt się ponad przeciętność wybija... Z samymi odgłosami jest natomiast nawet gorzej - takie na przykład dźwięki towarzyszące ocieraniu się blachy o jezdnię (co następuje przy koziolkowaniu będącym wynikiem stłuczki - nota bene wygląda ono praktycznie zawsze tak samo...) są po prostu żenujące. No, może trochę przesadzam, ale po Need For Speed 3 prezentują się one wyjątkowo drętwo i nienaturalnie.

Jak więc widać i słychać (i czuć - oj, jak to dobrze czuć...), w żadnym wypadku nie mamy do czynienia z jakimś przebliskiem geniuszu. Co więcej, można odnieść wrażenie, że w najlepszym wypadku jest to tytuł średni, z zaletą w postaci dużej liczby torów/wozów/trybów ścigania (jest nawet całkowicie bezsensowny Drag Race...), skutecznie niwelowaną przez słabutkie wykonanie. Cóż, nie jest to może stwierdzenie nazbyt pochlebne, ale tak właśnie prezentuje się Test

Drive 5 w wersji pecetowej. Winę ponosi zbyt małe przystosowanie tego engine'u do wymagań stawianych produktom dostępnym na PC, bo recenzje z wersji konsolowych są dużo pochlebniejsze. W przypadku blaszaków na taki optymizm na miejscu twórców bym jednak nie liczył, bo wrażenia pozytywnego piątka nie zostawia - dochodzi nawet do tego, że dużo lepsze wrażenia miałem z obcowania z Test Drive 4, a to przecież po pierwsze tytuł mający przynajmniej rok, a po drugie - nawet on dostał jedynie siódmkę... Tak więc i ocena jest jak najbardziej średnia, chociaż osobnik o ksywie Gem.ini próbował mnie nawet przekonać do postawienia czwórki, bo przy jego krótkich testach doświadczył nawet zderzeń w powietrzu i pozostawianych tamże śladów opon po wpadnięciu w poślizg... Ale on jest jakiś dziwny, bo przy normalnej „eksploatacji” bardziej na miejscu jest jednak wystawiona w ramce piątka.

|                                                                                |                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
|                                                                                | <b>Producent:</b><br>Pitbull Syndicate/Accolade  |
| <b>Wymagania:</b><br>W95/98, P166, 32MB RAM,<br>DirectX 6.0, CD-ROM x4         | <b>Dystrybutor:</b><br>IPS<br>tel. (022) 6422766 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.accolade.com">http://www.accolade.com</a> |                                                  |



Wszyscy wielbiciele powietrznych wojaży powinni się teraz poprawić w fotelach i koniecznie zapiąć pasy, aby przygotować się na uderzenie... Nie, nie oglądajcie się za siebie w poszukiwaniu rakiety, ani nie wyrzucajcie broń Boże pasków folii! Tu mowa o bardzo przyjemnym uderzeniu stężonej dawki symulacji; oto nadchodzą dwa wysmienite symulatory ze stajni Novalogic! Jak przystało na produkty spod tego znaku, nie grzeszą one może wielką porcją realizmu, lecz zapewniam, że niosą ze sobą ogromną dawkę grywalności. A teraz niespodzianka: W jednej z symulacji wcielamy się w pilota doskonałego radzieckiego (Oops! Już rosyjskiego) MiG 29! Sądzę, że pokusa bliższego zapoznania się z tym wspaniałym myśliwcem sprawiła, że większość z Was już od dobrej minuty zajmuje się czytaniem recenzji. Jeżeli jednak należysz do mniejszości, to możesz zacząć od dowiedzenia się, jak Gem.ini radził sobie z ujarzmianiem F-16, o którym traktuje drugi opisywany poniżej symulator.

Wielbiciele obu samolotów mogą się też od dziś zmierzyć na specjalnym serwerze. Może to nareszcie położy kres odwiecznym sporom o to, która z maszyn jest lepsza: prostszy w konstrukcji, wytrzymały rosyjski myśliwiec o potężnych silnikach, czy może nafaszerowany elektroniką, latający dzięki systemowi Fly by Wire wielozadaniowy F-16? O tym musicie się jednak przekonać sami. Co tu jeszcze pisać? Novalogic znów pokazała klasę i grzechem jest przejść obok jej dwóch nowych produkcji obojętnie. Gorąco zapraszam do lektury.



czy „drugą” Armoured Fist - dawały solidne podstawy, by żywić obawy co do ich jakości. Już przecież w zamierzonych, niemal zapomnianych już czasach pierwszego Comanche (A.D. 1992) symulatorom daly się we znaki założenia marketingowe przedsiębiorstwa: czysta akcja, a dopiero później (ewentualnie) wiarygodność. Jak było w tym przypadku? Ano... raczej miałem ja! Choć nie do końca.

Zupełnie tak, jak można się było spodziewać (uwzględniając chociażby zachowania wydanego jakiś czas wcześniej F-22 Raptor), F-16 Multirole Fighter jest bardziej quasi-symulatorem, niż pełnoprawnym przykładem gry w latanie, którego najpierw trzeba się nauczyć. A przecież - z początku sądzić można było, że oto w barwach klubowych NovaLogic pojawił się zawodnik wagi ciężkiej: obszerna instrukcja, dodatkowa wkładka z rozpiską obłożenia klawiszy, wreszcie nakładka na rząd klawiszy funkcyjnych ze „ściągą” z przypisanych im funkcji - to dawało przedsmak ciężkich chwil z oswajaniem się z niesamowicie realnym modelem lotu. Notabene: jakoby właśnie autentyczny model lotu i awionika F-16 gwarantować miał Lockheed Martin. A tymczasem: no cóż, dwa przykłady: nieistotne jest jak bardzo się starasz, przepadnięcie Ci nie grozi. A gwarantuję, że mój sposób latania ujawniłby to: w czasie całej swej kariery w USAF i wszystkich innych siłach zbrojnych świata komunikat „stall” (lub jego lokalny odpowiednik) był jednym z najczęściej rozbrzmiewających w kokpicie ostrzeżeń! W MF zaś - ani śladu (na szczęście wciąż zdarzają się red- i blackouts... :)). Zresztą ta specyficzna cecha modelu lotu w MF wiąże się z drugim przykładem: uszkodzenie silnika nie oznacza MiC. Lotem ślizgowym, wykorzystując resztki zapewnianej przez turbiny mocy, można śmiało przemycać nad planszą. Tak to niestety wygląda... Hm, „niestety”? Ależ skąd! W niczym nie przeszkadza to świetnej zabawie. Zabawie - dodać należy - opartej na założeniu „wznies się i w przeciagu kilkunastu sekund wdaj się w walkę”.

Ano właśnie - esencją F-16 Multirole Fighter jest walka; tak ta toczona w trybie A/A, jak i A/G (czasem trafiają się misje, celem których jest niszczenie obiektów nawodnych). Jej odpowiednią ilość (i nie da się ukryć - jakość) zapewnią 5 wojen (40 samodzielnych misji). Założenia każdej z nich są raczej banalne (co nie oznacza jednak, niestety: nieprawdopodobne...): oto niewielkie i raczej nie liczące się w światowym rozrachunku państwa: Libia, Kongo, Etiopia, stają się obiektem ataku silniejszego i nastawionego na ekspansję sąsiada. Tak wyraźne pogwałcenie praw do samostanowienia wywołuje natychmiastowy skutek: Rada

# F-16 Multirole Fighter

Sokół wylądował

O F-16 powiedziane zostało już bez cienia wątpliwości wszystko. Niebagatelną rolę (krzykacza :)) w tym mówieniu odegrali redaktorzy podobnych naszemu branżowym pism. F-16 bowiem od zawsze, odkąd pamiętam, był głównym bohaterem komputerowych symulatorów. I nie zmieniło się to z biegiem lat: tak jak niegdyś w Falcon 3.0 (w chwili gdy piszę te słowa, jego czwarta odsłona weszła w fazę testów!) czy F-16 Combat Pilot (grałem jeszcze na Kalkulatorce - lądowanie było po prostu koszmarem!...), tak teraz w F-16 Fighting Falcon oraz F-16 Multirole Fighter - nadal „straszeni” jesteśmy charakterystyczną „paszczą” F-16 i dźwiękami brzęczyków jego RWR... Dodać należy, że wymienione zostały jedynie pozycje poświęcone tylko i wyłącznie Sokolowi! Któż zaś wiedzieć może na pewno, ile F-16 przemknęło po wirtualnych niebach wszystkich innych symulacji? A w kokpitach ilu z nich mieliśmy okazję zasiąść niejako „przy okazji”, dzięki zawartej w jednej i tej samej grze opcji wyboru maszyn wielu typów?

GEM.INI

**W**racając do przerwanego wątku: o F-16 powiedziano wiele. Mnie jednak przyszło dopisać do swoistej komputerowej jego biografii kolejną stronę. Oto bowiem pojawił się wspomniany przed momentem F-16 Multirole Fighter (czyli w wolnym tłumaczeniu:

myśliwiec wielozadaniowy) - kolejny symulator wydany w ramach Lockheed Martin Fighter Series. Nawiąsem mówiąc pierwszym był - co może okazać się w niniejszej recenzji istotne - F-22 Raptor, równolegle zaś do F-16 MF „wystartował” MiG-29 Fulcrum. Już sam fakt, że powstały one na skutek współpracy z LM, świadczył - jak mogłoby się zdawać - na ich korzyść. Z drugiej jednak strony dotychczasowe osobiste doświadczenia z produktami noszącymi na sobie logo NovaLogic - m.in. serią Comanche

U dołu:  
To właśnie ten screen „awansował” na tapetę:))





Bezpieczeństwa ONZ upoważnia Stany Zjednoczone do uspokojenia „mącieli”. Odrobinę wylamują się z tego schematu kampanie w Serbii (próba przewrotu wojskowego) i w Birmie (wzrastające wpływy prywatnej armii jednego z przywódców kartelu narkotykowego). Tak czy owak jednak, wszędzie pojawiają się wirtualne siły powietrzne USA ze swym „wołem roboczym”: F-16 na czele, a w kokpitach tych ostatnich - tysiące ambitnych graczy. Oczywiście, to właśnie eskadra graczy - Viper (tak swoją drogą - właśnie w ten sposób brzmiał wcześniej tytuł F-16 MF) będzie zawsze znajdować się w centrum wydarzeń i popychać fabułę ku jej szczęśliwemu zakończeniu.



Night) - wyświetlany przez HUD we wszystkich odcieniach zieleni krajobraz i nieco tylko jaśniejsze ciepłe plamy (czytaj: samoloty,



rakiety, światła w budynkach) prezentuje się wręcz niesamowicie!

Równie atrakcyjna jest oprawa graficzna (i dźwiękowa) symulacji. Jest nie tylko niebywale, jak na obecne czasy, płynna (co było - przyznam szczerze - powodem obaw: aż nazbyt dobrze przypominał się slideshow w Izraeli Air Forces...), ale i w miarę szczegółowa! Na szczególne uznanie zasługuje natomiast jakość

wykorzystywanych do obrazowania terenu tekstur. Złudzenie lotu nad rzeczywistym terenem jest pełne; i to niezależnie od pulapu! Zresztą - co tu kryć - jeden ze screenshotów z F-16 Multirole Fighter służy mi obecnie jako tapeta w Windows; a bogowie mi świadkiem, że niewiele gier dostąpiło tego (niewątpliwego :) zaszczytu. I wracając do gry: również i dźwięk ma się całkiem, całkiem. No, powiem tyle, że dźwięk

aktywowanego przy starcie silnika i odpalanego dopalacza (wiem, że to brzmi tak sobie, ale lepszego słowa określającego ten specyficzny dźwięk próżno szukać...) od teraz na zawsze stanowić będzie dla mnie ideał.

Idealem i klasą samą w sobie jest również Integrated Battle Space - darmowy system bitewny NovaLogic, gdzie na wirtualnych niebiosach spotykają się wszystkie maszyny z Lockheed Martin Fighter Series - F-22 Raptor, F-16 MF i MiG-29 Fulcrum. Niestety w naszych warunkach pozostaje jedynie ciekawostką: nie udało mi się chociażby na moment dołączyć do gry... A podobno latanie tam to czysta przyjemność - niesamowita wręcz płynność, do 182 samolotów w powietrzu naraz, tryby deathmatch i coop... ech! Kiedy i u nas zaistnieją TAKIE serwery? Jak na razie jednak jedyną alternatywą (a cóż to za alternatywa?) jest sieć lokalna lub... dodatkowe misje

pojedyncze tworzone za pomocą integralnego edytora. Ten ostatni zaś gwarantuje novalogicowemu F-16 długi żywot.

I dobrze, gdyż F-16 Multirole Fighter wart jest tego. Po prostu. I wprawdzie uproszczenia w modelu lotu praktycznie przekreślają go na listach symulantów „ortodoksyjnych” (niechaj żalują, bo nie wiedzą co czynią...), lecz z drugiej strony te same uproszczenia zapewniają wsparcie stałej (i, zdaje się, znacznie większej)

grupy wielbicieli Comanche i F-22. A tak w ogóle: faktem jest, że sam F-16 od dwudziestu z górą lat pozostaje w czynnej służbie ponad 20-stu krajów świata (to właśnie dlatego powiedziano już o nim tak wiele, i dlatego tak wielokrotnie już „straszone” graczy jego charakterystyczną „paszczą”). I w dalszym ciągu cechuje się fenomenalnymi możliwościami! Co tu zresztą mówić - imponujący stosunek wygranych pojedynków 69-0 i procentowy wskaźnik skuteczności w trakcie operacji pokojowych (wojen w obronie pokoju...) zbliżony do 88% dowodzi, że w Wasze ręce dostał się prawdziwy cud techniki. Wykorzystujcie go dobrze! W jakiegokolwiek zaś szerokości geograficznej przyjdzie wam mącić powietrze skrzydłami, pamiętajcie o słowach Johna A. Fergione, szefa oblatywaczy F-16 w Lockheed Martin: „There are Fighters... and there are Targets. There is nothing else”. - co w pięknej polskiej mowie oznacza: „Są myśliwce... i są cele. I nic więcej”.

U góry:  
Awionika niczego sobie...

#### Plusy:

- uproszczony model lotu :)
- naprawdę płynna grafika (na VooDoo 2 do 1024x768!)
- rewelacyjna jakość tekstur
- fanlastycznie oddane obiekty 3D
- wiarygodny dźwięk
- edytor misji

#### Minusy:

- uproszczony model lotu :)
- nie wiesz, czemu nie potrafisz unikać wrażeń rakiet...

Ocena:

8

|                                                                                       |  |                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------|
|  |  | <b>Producent:</b><br>NovaLogic                      |
| <b>Wymagania:</b><br>Win95/ 98/ NT, P166, 16Mb RAM, min. DirectX 3                    |  | <b>Dystrybutor:</b><br>Mirage<br>tel. (022) 6179321 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.novalogic.com">http://www.novalogic.com</a>      |  |                                                     |



# Mig29 Fulcrum

Wperiod, gieroje!!!

Kiedy pewnego razu zjawiłem się w redakcji i vice-boss oznajmił, że jest dla mnie jakiś symulator, wydałem okrzyk radości, który jednak przerodził się w smutny pomruk, gdy tylko do mojej świadomości dołączyło, iż jest to kolejna gra o F-16. Jako że zawodowa ciekawość nie pozwalała mi jednak nigdy przejść obojętnie obok jakiegos nowego symulatora, bez uprzedniego rzucenia nań okiem, to powlokłem się do pokoju redaktora naczelnego w celu identyfikacji gierki. I tutaj czekała na mnie miła niespodzianka! Znana chyba wszystkim graczom firma Novalogic wydała DWA symulatory. W jednym z nich wcielamy się w pilota F-16, a w drugim hasamy... Migiem 29! Urrrrrrrrrrrr!!!

ŁUKASZ BONCZOL

**N**areszcie symulator rosyjskiej maszyny! Wreszcie ktoś wpadł na to, że wydawanie 234850-tej gry o F-22 lub F-16 nie ma sensu! Moja decyzja była oczywista: zapakowałem do plecaka Mig29 Fulcrum (grę oczywiście!), po czym z wywieszonym jęzorem odpaliłem na swoim domowym kompie. Zanim jednak przejdziemy do sedna, parę słów o Migu 29. Myśliwiec ten został stworzony do walki manewrowej i jest odpowiednikiem amerykańskiego F-16. W przeciwieństwie do tego ostatniego, nie jest naszpikowany skomplikowanymi systemami elektronicznymi, dzięki czemu wymaga większych kwalifikacji od pilota. W zamian jego konstrukcja jest bardziej odporna na wszelkie uszkodzenia i przystosowana do bardziej prymitywnych warunków eksploatacji. (Np. zbyt masywne jak na zachodnie samoloty podwozie, daje sobie znakomicie radę z rosyjskimi zdezelowanymi lotniskami i dziurawymi drogami. Migi mają także rzadko kontakt z przytulnymi, ciepłymi hangarami, w jakich przechowuje się F-16. Zdarzało się, że ze stojących na mrozie Migów odgarniano śnieg łopatą.) Mimo konstrukcyjnej prostoty (genialnej zresztą), Mig dorównuje parametrami zachodnim konkurentom, a pod niektórymi względami ich nawet przewyższa. Wspaniałe silniki, o których amerykańskie maszyny mogłyby tylko pomarzyć, zapewniają doskonałe przyspieszenie i prędkość, a przy tym nie gasną nawet podczas takich manewrów jak np. „ślizg na ogon” (wykonują go tylko rosyjscy piloci na Migach 29, a także Suchojach 27 i 35).



Tym co przykuło mnie do monitora była nie grafika, lecz klimat i zachowanie się maszyny w locie. Samolot zachowuje się CZADOWO!!! Wprawdzie trudno określić czy tak właśnie pilotuje się prawdziwego Mig29, ale

Sam program już od pierwszej chwili zdradza swój rodowód. Wszelkie menu pozostały prawie nie zmienione od czasów F22 Lightning 2. Engine pochodzi także z poprzedniej gry

to co widzimy w grze nie odstaje ani na krok od tego, co widziałem w telewizyjnych relacjach z pokazów lotniczych. Naprawdę latanie w tej grze to czysta przyjemność! Oglądanie swoich



## Plusy:

- niezłomny klimat
- rosyjskie komunikaty mówione
- nareszcie symulator rosyjskiej maszyny
- bez dopalacza też da się całkiem niezłe pograć
- grafika z akceleratorem... mmm...

## Minusy:

- drobne niedoróbki
- nadal niski realizm
- poza maszyną niewiele zmian w stosunku do poprzednich produkcji

Ocena:

8







U dołu:  
Nu, zajec, pagadi! Nlech no  
tylko uzbroje rakiety...

do poprzednich gier Novalogic. A szkoda, bo nigdy nie zapomnę np. godzin spędzonych przy EF2000, kiedy to aby dotrzeć do lotniska samolotem z uszkodzonym systemem nawigacyjnym, musiałem się posilkować szkolnym atlasem.

Zawsze przychodzi taki czas, że gra nie ma już przed nami żadnych tajemnic, i zaczyna wiać z niej nudą. Wtedy to można się pobawić dołączonym do gry edytorem, którego obsługa nie sprawi problemu nawet przedszkolakowi. Przy pomocy wspomnianego narzędzia można przygotować prawdziwą powietrzną trzecią wojnę światową, o ile tylko nasz komputer jej podola. Ilość obiektów, które możemy wciągnąć do walki jest naprawdę pokaźna. Oprócz czołgów i samolotów znajdziemy tam elektrownie nuklearne, łodzie podwodne i inne ciekawe rzeczy.

Kiedy komputerowi przeciwnicy nie będą już mieli przed tobą sekretów, pora włączyć się do walki na specjalnym serwerze internetowym,

wyczynów akrobatycznych na zewnętrznym widoku pochłonęło mnie tak bardzo, że na długie godziny zupełnie zapominałem o nieprzyjacieli i wypełnianiu misji. Przy przelatywaniu tuż nad powierzchnią ziemi naprawdę czuć prędkość, i choć rozum podpowiada, że parę metrów wyżej powietrze przeczesują złowieszcze fale radarowe, to ręka odruchowo ściąga drążek, aby unieść maszynę choć parę metrów wyżej ponad uciekającą z zawrotną prędkością matkę ziemię. Tego nie ukażą żadne screeny, ale zapewniam, że wrażenia są niesamowite. Już podczas pierwszego lotu wpadłem w korkociąg płaski i muszę przyznać, że każdy kto twierdzi, że widział w jakiejś grze coś takiego, to nie grał jeszcze w Fulcrum. Rewelacja! (Przepraszam, powinienem napisać: koszmarny, każdy kto wejdzie w taki korkociąg, zrozumie co mam na myśli). Widać, że krytykowana za brak realizmu w swoich grach firma wreszcie postanowiła coś z tym zrobić, ale niestety - na zachowaniu się maszyny innowacje się kończą. Cóż, „nawet najdłuższa podróż zaczyna się od pierwszego kroku”. Szkoda też trochę, że przeciwnicy latają prawie zawsze jak „po nite” i gra traci cały urok walki kontaktowej przy użyciu działek i rakiet krótkiego zasięgu.

speech!!! Wprawdzie w czasie lotu prawie nic nie rozumiałem, ale za to klimat był niezmierny. Gdy np. kazałem wingmanowi (o, przepraszam - powinienem napisać raczej krylo... no, mniejsza o to, ale brzmi naprawdę zabójczo!) zająć się nadciągającymi z nadbrzeża dwoma nieprzyjacielskimi F15, usłyszałem, jak mój kompan nadaje przez radio ostrzeżenie, z którego rozumiałem, że mają się natychmiast wycofać i że naruszyli „sowieckąją wozduszną striefę”, czy jak tam to zwą.

Teatr działań jest wymaginowany, i raczej nie znajdziecie go na żadnej mapie. W sumie wymiatamy nad pustynią, dżunglą stepem i czymś co określono jako krajobraz lodowcowy (na pierwszy rzut oka to klimat a la Alaska). Czyli właściwie nic odkrywczego w stosunku



gdzie będą się mogli zmierzyć posiadacze Mig29 Fulcrum, jak i F-16 (bohater wspomnianego na początku recenzji symulatora).

Czas zejść na ziemię i rzetelnie podsumować grę. Wnosi ona bowiem powiew świeżości na skostniały rynek symulatorów, między innymi dzięki niepowtarzalnemu klimatowi i zaczątkom realizmu udowadnia, że w kolejnych produkcjach Novalogic zmienia się nie tylko logo firmy wraz z ukazującą je animacją. Słowiańskie speeche naprawdę łapią za serce i mimo kilku bugów (pilot ze spadochronem, po wylądowaniu w wodzie, choć powinienem napisać raczej „na” wodzie, po prostu na niej siada, a niektórzy przeciwnicy, szczególnie na duży dystans, potrafią odpalać rakiety lecąc do nas... tylem) jest naprawdę warta polecenia.

Następną powalającą rzeczą są mówione komunikaty, które znacząco wybijają się nad przeciętne w sumie udźwiękowienie programu. Z początku nieco się zraziłem, gdyż głos dobiegający z głośników mówił po angielsku, z fatalnie spreparowanym akcentem („Jest ser!” i „Aknolitz”, a także „Wejting orders” z Red Alerta stało na stoćroć wyższym poziomie). Pogrzebałem jednak trochę w opcjach i wydobylem z gry... oryginalne rosyjskie



|                                                                                  |                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
|                                                                                  | <b>Producent:</b><br>Novalogic                      |
| <b>Wymagania:</b><br>486/100, 16MB RAM, GDIx2, Dos/Win 95                        | <b>Dystrybutor:</b><br>Mirage<br>tel. (022) 6179321 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.novalogic.com">http://www.novalogic.com</a> | <b>INFO</b>                                         |



# Warhammer 40 000: Chaos Gate

Brama Chaosu

**Warhammer jest genialny! O tym oczywistym stanie rzeczy świadczy fakt, że jako jedyny z bitewnych systemów figurkowych we wszystkich swoich odmianach trafił już na domowe komputery. I tak na pierwszy ogień poszedł Fantasy Battle, następnie Epic (a właściwie jego nowa - zmodyfikowana edycja: Epic 40K), a teraz Warhammer 40 000.**

LORD Y

**Ś**wiat systemu bitewnego Warhammer 40 000 to dokładnie ten sam świat, co w Warhammer Fantasy Battle, tyle że, jak sama nazwa wskazuje, czterdzieści tysięcy lat później. Ludzie podbili i skolonizowali dużą część wszechświata, tworząc Imperium rządzone na sposób bliski feudalnemu (a jeszcze bardziej bliski temu z Fantasy Battle), przez w równym stopniu politycznego, co religijnego władcę - Imperatora. Religia i mistycyzm odgrywają w Imperium równie dużą, a może i większą niż technika rolę, a czary wykorzystywane są na polach bitew często i z powodzeniem. Świat Warhammera 40 000 to świat nieustannej walki, gdzie na polach bitew ściera się ze sobą wiele zamieszkujących kosmos istot. Oprócz Imperium, o dominację kosmiczną walczą także Eldarowie, owadopodobni Tyranidzi, czy Orkowie. Jednak to nie jedyne zagrożenia. W głębi przestrzeni kosmicznej znajduje się brama - przejście do innego wymiaru, gdzie prawa fizyki przestają obowiązywać i skąd rozciągają swą potęgę i wysyłają mordercze armie bogowie Chaosu.

W odległej przeszłości przyjaciel Imperatora Horus - przywódca legionów, dotknięty został piętnem Chaosu i wraz z ponad połową legionów Space Marines zbuntował się przeciwko Imperium. Horus został pokonany i zabity, ale zbuntowani Marines dotarli do Oka Terroru (brama do światów Chaosu), gdzie pod wpływem panujących tam zjawisk zostali zdeformowani i przekształceni na wierne Chaosowi bestie. Od tego czasu z Oka Terroru hordy Chaos Marines wyruszają przeciwko Imperium...

Chaos Gate to gra obrazująca właśnie ten wycinek świata Warhammera 40K - walkę Space Marines (a właściwie ich elitarnego „odłamu” - Ultramarines) z Chaos Marines. Spośród wszystkich produkcji „warhammerowych” najbardziej różni się od figurkowego pierwowzoru, ale też zapowiada się na najpopularniejszą jak dotąd grę ze świata Warhammera. Przypomnijmy: w dotychczasowych produkcjach (Shadow of the Horned Rat, Dark Omen, Final Liberation)

starcia toczyły się przy użyciu całych oddziałów. Chaos Gate to gra bardziej przypominająca X-Com, niż systemy bitewne. Na polu walki dowodzimy co najwyżej trzema „squadami”, z których każdy składa się z czterech Ultramarines i dowódcy. Oprócz tego do dyspozycji będziemy mieli także pojazdy: Rhino, Terminator, Land Speeder i Dreadnought.

Fabulę gry tworzy piętnaście powiązanych ze sobą epizodów. Każdy z nich, to taktyczne starcie między oddziałami Ultramarines a Chaosem, rozgrywane na zasadach przypominających X-Com. Nawet plansze dość mocno kojarzą się z tą legendarną strategią. Nie to, żeby doszło do jakiegoś plagiatu - absolutnie nie. Po prostu plansze zrobione są na tej samej zasadzie. Rzut izometryczny i elementy planszy składane z gotowych bitmapowych „klocków”. Jedyne elementy trójwymiarowe to jednostki (choć mam niejasne podejrzania w stosunku do dachu świątyni Chaosu z pierwszego etapu:)). Mimo wysokiej rozdzielczości i dobranych kolorów nie wygląda to tak, jak powinno wyglądać. Zresztą nie będę się czepiał - część dioram do figurkowej

U dołu: Miłośnicy „papierowego” Warhammera mogą kręcić nosami - ale fanowie gier typu X-Com i nie za trudnych strategii będą zachwyceni.



wersji też nie wygląda doskonale, a zdarzyło mi się też (nie tylko mi zapewne) posługiwać się zwykłym kartonowym pudłem, które na planszy reprezentowało budynek. Generalnie plansze są ładne - tyle, że w końcu 1998 roku można by spodziewać się więcej.

Zasady gry również bardziej przypominają X-Com, niż Warhammera. Przed każdą bitwą czekają nas czynności przygotowawcze. Pierwszą z nich jest wybór oddziałów marines, które będą uczestniczyć w bitwie. Do dyspozycji mamy pięcioposobowe oddziały (czterech

marines + dowódca), przy czym większość to Tactical marines. Jest też jeden oddział Assault marines, jeden Devastatorów i jeden Terminatorów. Do bitwy możemy wybrać maksymalnie trzy oddziały, przy czym czasem może być ich mniej (dwa), a „oddziały specjalne” (Terminatorzy, Devastatorzy czy Assault Troops) nie zawsze są dostępne. Dodatkowo możemy stworzyć niejako czwarty oddział z jednostek specjalnych. Niejako - bowiem w zależności od misji możemy mieć jedną jednostkę specjalną, dwie czy więcej (maksimum cztery). Wszystkie jednostki specjalne wybrane do bitwy są traktowane w menu tak, jak zwykły oddział, choć każda z

nich ma inne zastosowanie i w praktyce nie łączy. Najczęściej używaną jednostką specjalną jest Librarian (Bibliotekarz) - mag wykorzystujący moc psychiczną do rzucania czarów bitewnych. Do zwykłej walki raczej się nie nadają, gdyż jedynie dopuszczalne dla nich uzbrojenie, to bolt i pistolet (zabawka) i Force Axe (ten jest dobry, ale przydaje się jedynie w zwarcu, a podstawą taktyki jest fakt, że lepiej wykończyć wroga na odległość, niż dopuścić do zwarcia).

Kolejne to: Apothecary (potrafi zatrzymać upływ krwi u rannego marines, czyli po prostu sanitariusz), Chaplain (kapłan - „duchowy przywódca” marines) oraz Tech Marine -





posiadający znajomość techniki wystarczającą do kierowania pojazdami. Kiedy już wybierzemy oddziały, czeka nas jeszcze ich uzbrojenie i wyposażenie, a następnie konfiguracja pojazdów i lub wybranie nowych czarów do nauki dla Librarianów. Tutaj pojawia się pierwsza z większych różnic między pierwowzorem a grą. Otóż słynne boltery miały tą cechą charakterystyczną, że nie kończyły się im amunicja, tymczasem tutaj mamy szesnastopalcikowe magazynki.

Najwięcej różnic widać jednak dopiero na polu walki. Pierwsza z nich to fakt, że kiedy strzelamy mając swoją jednostkę na linii strzału, możemy trafić „swojego”, co jest jak najbardziej prawidłowe i sensowne, a jednak niezgodne z zasadami Warhammera 40K. Kolejne, to różne ilości punktów ruchu dla każdego żołnierza oraz wydawanie określonej ilości punktów na wykonanie czynności (strzał, ruch, obrót, załadowanie magazynka itp.). Generalnie należałoby uznać to za plus, gdyż rozwiązanie to, zaczerpnięte (znowu) z X-Com (a właściwie już z pierwszej części - UFO: Enemy Unknown) wprowadza do gry więcej elementów strategicznego planowania. Jednak absolutna niezgodność powyższego z zasadami Warhammera może być bolesna dla zagorzaleń fanów figurkowego pierwowzoru.

Pisząc o tym, w zasadzie zaprezentowałem już walkę. Przebiega ona w turach przypadających na zmianę Marines i Chaosowi. Każda jednostka ma odnawiającą się co turę określoną ilość punktów ruchu i w trakcie tury może je wykorzystać na wspomniane wcześniej czynności. Punkty nie kumulują się (tzn. jeśli nie wykorzystamy wszystkich w ciągu tury, tracimy je, a liczba punktów w kolejnej turze się nie powiększa) i jest ich dość mało, tak że radziłbym racjonalnie je wykorzystywać, przede wszystkim nie pozwalając jednostkom na pokonywanie domyślną trasą dłuższych odległości (pilotowanie ich „ręcznie” zwykle pozwala zaoszczędzić kilka punktów), oraz na niepotrzebne obracanie się w różnych kierunkach. Jednostki przeciwnika, jak we wszystkich grach tego typu, pojawiają się na ekranie dopiero, gdy są w zasięgu wzroku chociaż jednej z naszych jednostek. Lista czynności, które można wykonywać podczas walki jest niewielka (oczywiście zwiększa się w przypadku jednostek specjalnych). Możemy poruszać się, strzelać, rzucać granaty, zadawać ciosy przy walce w zwarciu, używać apteczek i skanera (pokazuje lokację jednostek wroga) oraz otwierać drzwi i podnosić przedmioty (zwykle uzbrojenie pokonanego przeciwnika). Klasycznie - jak w UFO.

Podkreślam tu często podobieństwo Chaos Gate do gier z serii X-Com, jednak nie słuzo to bynajmniej jej



zdykredytowaniu. Wręcz przeciwnie - rozwiązania te zostały już po prostu wypróbowane i sprawdziły się. Nie widzę sensu tworzenia nowych, zwłaszcza, że przykład X-Com Apocalypse (ów nieszczęsny tryb „real time”) pokazuje, że między „nowym” a „sensownym” mogą istnieć znaczne różnice. Gra została stworzona przez Random Games - twórców Soldiers at War i korzysta z engine tego programu, toteż i tu możemy dopatrzeć się pewnych podobieństw.

Ogólnie poza osadzeniem jej w świecie Warhammera nie ma w Chaos Gate nic oryginalnego. Wszystko to już było i to dość dawno. Paradoksalnie właśnie ten fakt sprawia (a może moje zramolenie i nostalgia za „starymi, dobrymi czasami”), że gra jest naprawdę rewelacyjna i grało mi się w nią dużo lepiej, niż w nowoczesne, udiwniane strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym (nie



chodzi o RTSy, ale gry typu Close Combat itp.). Jednak, zanim zacznę wypisywać kolejne peany na cześć Chaos Gate, warto by było wspomnieć jeszcze o jednej - dla niektórych najważniejszej rzeczy. Oto lista elementów gry zaczerpniętych dokładnie z Warhammera 40K: zasady dla morale, zasięgu wzroku, siła uszkodzeń zadawanych przez określoną broń oraz siła samych jednostek. No i, co oczywiste - fabuła. Pozostałe mocno różniące się od pierwowzoru zasady powodują, że Chaos Gate należałoby raczej nazwać grą luźno opartą na Warhammerze, niż „grą ze świata Warhammera”. Nie ukrywam, że jako miłośnik tego systemu wolalbym jak największe podobieństwo gry do oryginału, jednak patrząc na nią jak na zupełnie „osobną”, nie związaną z Warhammerem grę i tak należałoby ocenić ją wysoko.

Oprócz wspomnianych cech przyczyniają się do tego doskonale wykonane i animowane trójwymiarowe jednostki (po 25 MB animacji na jednego marines!) oraz muzyka i dźwięk. Te ostatnie powaliły mnie na kolana po raz pierwszy od czasów Warcrafta 2 (muzyka i głos człowieka, który czytał briefingi orków - tutaj w intro występuje chyba ten sam). Muzyka w trakcie misji to monumentalne wokalizy w języku przypominającym (przynajmniej mi) łacinę - po prostu piękne, choć krótkie, więc niestety często się powtarzają. Godne uwagi, choć nie rzucające na kolana, są również pełnoekranowe filmy między misjami składające je w jednolitą fabulę.



#### Plusy:

- fabuła i część zasad bazująca na Warhammerze 40K
- rozwiązania znane z X-Com i brak „czasu rzeczywistego”
- muzyka
- wykonanie jednostek
- generator scenariuszy

#### Minusy:

- własność - nic nowego od czasu UFO
- niezgodność z częścią zasad Warhammera
- nie najlepsza grafika pola walki

Ocena:

8

I na koniec drobiazgi: do gry dołączony jest generator scenariuszy (całe szczęście, bo 15 to trochę mało), będziemy też mogli zagrać w sieci (do czterech graczy). Czego więcej trzeba? Malkontent powie - czegoś nowego, ortodoksyjny fan Warhammera - pełnej zgodności z zasadami. Jednak ja zdając sobie sprawę z owych braków, świadomie i z własnej nieprzymuszonej woli („w łapę” od Random Games nie dostałem :) stawiam tej grze dobrze zasłużoną ósemkę.

|                                                                                  |                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
|                                                                                  | <b>Producent:</b><br>Random Games/SSI |
| <b>Wymagania:</b><br>P133MHz, 32 MB RAM, SVGA 2 Mb, DirectX W'95, CDx4           | <b>Dystrybutor:</b><br>SSI            |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.ssionline.com">http://www.ssionline.com</a> |                                       |



# Western Front

Go West!



Druga wojna światowa skończyła się już dawno temu i coraz mniej jest ludzi, którzy mogą ją wspominać, opierając się na własnych doświadczeniach. I nawet jeśli spotkamy kogoś takiego, praktycznie nigdy nie usłyszymy, że było to coś pasjonującego. Raczej przeciwnie - wszelkie wspomnienia związane z wojną są bolesne i chyba tylko nieliczni chcieliby po raz kolejny wziąć udział w walkach na froncie.

GENERAŁ ALBERT HOFFMAN

**A**le niestety nie dotyczy to młodego pokolenia, dla którego II wojna kojarzy się z czarno-białymi filmami dokumentalnymi, heroicznymi filmami akcji i innymi rzeczami, które ciekawie się ogląda, siedząc bezpiecznie w wygodnym fotelu.

Dlatego też owo młode pokolenie bardzo często entuzjastycznie podchodzi do wszystkiego, co jest związane z tą odległą i tajemniczą wojną. I zapewne czysta ciekawość i myśl, że być na wojnie to coś ekscytującego sprawiają, że gracze sięgają po gry nawiązujące do niej. Oczywiście nie



Dobra, to tyle tytułem trochę przydługawego wstępu - czas na samą grę. Po dość długiej instalacji w końcu możemy ją odpalić, no i oczywiście pierwszym elementem (po nie najgorszym intrze), z jakim będziemy mieli kontakt jest...

## MENU

W wypadku Western Front autorzy postawili na prostotę, a co za tym idzie - bezproblemową obsługę. I muszę powiedzieć, że udało im się to bardzo dobrze - podczas testowania gry nigdy nie miałem problemów ze znalezieniem jakiejś opcji, ustawieniem czegoś itd. Generalnie w menu głównym po lewej stronie znajdują się przyciski służące do rozpoczęcia właściwej rozgrywki, a po prawej te wywołujące zewnętrzne programy służące do edycji. Tą drugą kategorię zajmę się później, a tymczasem przejdźmy do tego, w co można grać.

U góry:  
Takie widoki gra walczy to  
jak balsam dla duszy  
stratega.



można tak powiedzieć o wszystkich, bo niektórzy grają w strategię „drugowojenne” tylko dlatego, że lubią tego typu gry.

Ja sam należę raczej do tej drugiej grupy, która w żadnym wypadku nie uważa wojny za coś fajnego a to, że gram w strategię nawiązującą do drugiej wojny światowej wiąże się raczej z tym, że po pierwsze lubię tego typu gry, a po drugie nieraz można z takich programów dowiedzieć się ciekawych rzeczy o tamtych czasach. Dlatego zawsze cieszy mnie nowa gra strategiczna w moich rękach - tym razem miałem przed sobą „Western Front” firmy Talon Soft. Poprzednie dzieło firmy, z którym się zapoznałem, „Eastern Front”, oparte było praktycznie na tym samym engine. WF w przeciwieństwie do swojej poprzedniczki obejmuje walki na froncie zachodnim, a także w Afryce północnej. Jak dla mnie to bomba, bo front wschodni nigdy tak mnie nie pasjonował jak walki na zachodzie (nie mówiąc już o wojnie na Pacyfiku) czy w Afryce Północnej.

Po prawej:  
Sam widok takiego czołgu  
budzi litość dla ich załóg.



## SCENARIUSZ

Autorzy przygotowali dla graczy prawie sześćdziesiąt scenariuszy o różnym stopniu trudności. Wszystkie z nich mogą być rozgrywane w kilku trybach, czyli na przykład przez e-mail, przez sieć, modem itp. Każdy scenariusz jest opatrzony kilkudziesięciu komentarzem opisującym aktualną sytuację na froncie i zadania, jakie czekają na gracza. Oprócz tego na ekranie wyboru można się dowiedzieć, jak trudny jest scenariusz, po której stronie będzie walczył gracz, ile tur będzie trwała rozgrywka i kiedy scenariusz się zaczyna. Żeby ułatwić wybór, scenariusze można posortować według stopnia trudności, długości, daty i strony, po której można grać. Patrząc na to wszystko z perspektywy normalnego gracza, autorom należy się plus po pierwsze za ilość scenariuszy, po drugie za realizm historyczny, a po trzecie za ich duże zróżnicowanie. Ale jeśli mowa o zróżnicowaniu, to trzeba wspomnieć o...

## GENERATORZE BITEW

Czyli opcji, dzięki której za każdym razem uzyskamy inną bitwę. Ustawienie wszystkich potrzebnych parametrów jest banalne (jak zresztą w całej grze) - wystarczy tylko kliknąć tak długo aż uzyskamy takie parametry jak chcemy. A jest ich kilka, bo do gracza należy wybór praktycznie wszystkiego. Roku i miesiąca, i miejsca, gdzie będzie odbywać się bitwa. Wybieramy też pogodę i rozmiar bitwy (regiment, batalion itp.), a także strony biorące w niej udział, typ scenariusza (atak, obrona itd.). Gra oczywiście sygnalizuje nam, gdy podane parametry są niezbyt realistyczne, na przykład w okresie, który wybraliśmy Włosi nie walczyli jeszcze po stronie aliantów, więc możemy wszystko ustalić tak, żeby było w porządku z historią. Możemy też wygenerowanie (wylosowanie) wszystkich parametrów zlecić samej grze, dzięki czemu zaczynamy całkiem nową, niepowtarzalną rozgrywkę po kilku kliknięciach i chwili oczekania, którą komputer poświeci na obliczenia. Ale takie zabawy dla prawdziwego stratega nie są tym, na co czeka więc czym prędzej przybliżę wam tryb...

## ...I KAMPAII

Czyli tego co w każdej grze strategicznej jest najważniejsze. Również tutaj autorzy Western Front stanęli na wysokości zadania. Zanim



zaczniemy właściwą grę, musimy oczywiście wybrać kampanię, którą chcemy pokierować. Do wyboru jest 11 kampanii rozgrywających się w różnych okresach czasu i na różnych frontach – generalnie wszystkiego po trochu. Po wyborze kampanii dowiadujemy się, jakie strony konfliktu są w nią zamieszczone i jak długo będzie trwała. Do nas należy wybór (aczkolwiek nie zawsze, o czym za chwilę), po której staniemy stronie i jak dużo jednostek będziemy kontrolować. Możemy też wpisać sobie imię i wybrać portret, ale to nie zawsze. Bowiemy kampanie w WF są generalnie podzielone na dwa typy: kampanię dynamiczną (DCG) i kampanię połączonych scenariuszy (LCG). Różnią się one głównie tym, że w DCG scenariusze są generowane losowo, ale w pewnym stopniu trzymają się realiów historycznych; natomiast LCG to seria połączonych ze sobą (zawsze takich samych) scenariuszy ułożonych dla odmiany dokładnie według historycznych realiów.

Cechą wspólną (oprócz wielu różnic) tych dwóch typów kampanii jest to, że mamy pod kontrolą cały czas te same jednostki i straty, jakie otrzymamy w jednym scenariuszu przenoszą się do następnego. Oczywiście możemy dostać posiłki i uzupełnienia, ale ma to głównie miejsce w DCG, jako że rozgrywek jest ona dłuższa. Główne różnice między DCG i LCG są takie, że DCG pozostawia nam swobodny wybór stopnia dowodzenia, strony, po której będziemy walczyć itp., natomiast w LCG są to wartości z góry ustalone. Również długość kampanii w obu wypadkach różni się dość znacznie. DCG to losowa ilość scenariuszy zależna od tego, jaka jest sytuacja na froncie. Natomiast w LCG ilość scenariuszy jest z góry ustalona, ale praktycznie nigdy nie będziemy graciami wszystkich, bo dowództwo jednak czasem może odpocząć. Dlatego tą samą kampanię możemy skończyć tak już po 3-4 bitwach, jak i dopiero po 12. Głównym następstwem długości kampanii jest ilość otrzymywanych posiłków i tzw. „upgrade”, czyli wymiana starego sprzętu na nowy. Obie te rzeczy spotyka się raczej w DCG... Jak więc widać, tryb kampanijny jest dość skomplikowany (bo nie będę się tu rozpisywał o tym, że możemy awansować i dostaniemy więcej jednostek „pod opiekę” itd.) i to tak sprytnie, że nie jest to wadą dla gracza. Przejdę więc czym prędzej do czegoś prostego i przyjemnego (?), czyli samej rozgrywki.

## BITWA

Tutaj znowu nie napiszę w sumie nic złego o WF, no może oprócz pewnych zastrzeżeń co do grafiki, o których wspomnę trochę później. Ogólnie rzecz biorąc rozgrywka przebiega bezproblemowo, głównie dzięki dość prostej obsłudze. Cały teren akcji podzielony jest na



heksy (250 metrów), jednostką organizacyjną jest pluton, a długość tury to 6 minut. Do dyspozycji gracza oprócz jednostek umieszczonych na planszy najczęściej jest jeszcze wsparcie artyleryjskie i lotnicze, z tym że do tego ostatniego mam pewne zastrzeżenia – chodzi o jego skuteczność. Bardzo często zdarza się, że samoloty atakują nie ten cel, który im wskazano, co czasem może spowodować niezłe zamieszanie, gdy np. chcemy zniszczyć jakiś dobrze okopany cel. Ale w sumie można to zrozumieć, bo pilot też człowiek i też może się pomylić. Wszystkie jednostki są określone przez sześć głównych parametrów takich jak punkty akcji, siła, morale, koszt strzału itp.

Na parametry te dość znacznie wpływają po pierwsze dowódcy, a po drugie ukształtowanie terenu, które nie dość, że jest naprawdę mocno zróżnicowane, to ma wyjątkowo duży wpływ na rozgrywkę. Oprócz cech podstawowych jednostki mają też swego rodzaju znaczki, dzięki którym szybko dowiemy się, czy jednostka jest zmęczona, czy rozproszona itd. Niby jest tego wszystkiego dużo, ale skorzystanie z dobrze napisanej instrukcji i kilka godzin rozgrywki spowoduje, że każdy będzie się w tym wszystkim bez większych problemów orientował. Oczywiście nie mogło zabraknąć w WF front takich rzeczy jak jednostki transportowe, umocnienia, fog of war,

szturmy piechoty i wiele innych rzeczy, bez których strategia nie może się obejść. Oprócz nich są też różnego rodzaju ułatwienia pomagające graczowi zorientować się dokładniej np. w zasięgu danej jednostki, czy określeniu, jakie pola są dla niej widoczne. Jest po prostu wszystko, więc granie może być (w zależności od ustawień) w miarę prostą, odprężającą rozgrywką lub prawdziwym „łamaczem głowy”. Szkoda tylko, że...

## GRAFIKA

... jak na dzisiejsze standardy trochę może rozczarować. Wprawdzie została dość znacznie poprawiona od czasów Western Front, ale ludzie, którzy grają w strategię nie dla samej rozgrywki, ale też dla grafiki, mogą być trochę zawiedzeni. Cóż – jest to głównie kwestia gustu (bo jak dla mnie na przykład grafika jest przyzwoita), a poza tym „nie szata zdoła człowieka”. Jeśli chodzi o dźwięk, to muzyka przygrywiająca nam w czasie rozgrywki jest jak najbardziej w porządku i pasuje klimatem do tego, co widzimy na ekranie. Ale odgłosy towarzyszące walkom nie zawsze są adekwatne do tego, co się dzieje. Nie jest to wada, która mogłaby WF zmienić w moich oczach w kiepską grę, szczególnie, że na koniec zostawiłem wam niespodziankę...

## EDYTORY

Mozna w WF użyć trzech różnych edytorów służących tylko i wyłącznie do jednego celu – tworzenia własnych scenariuszy. Nie jest to



### Plusy:

- dwa rodzaje kampanii
- duży wybór scenariuszy
- losowe generowanie bitew

- dołączone edytory
- wrażenia (nie audiowizualne)
- duża ilość poprawek w stosunku do EF

### Minusy:

- w dobie akceleratorów grafika nie oszałamia
- łypowa instalacja
- 250 mb i długie czekanie
- więcej nie pamiętam za wszystkie serdecznie żałuję :)

Ocena:

8

sprawa trudna czy wymagająca specjalnych umiejętności. Mając dobry pomysł, można go bez większych problemów upakować w pliku rozpoznawanym przez grę i testować na przykład umiejętności naszych znajomych.

## KONIEC

Cóż – WF jest pomimo niezbyt widocznych na pierwszy rzut oka zmian, sporym krokiem naprzód w porównaniu do Eastern Front. Dlatego mogę tę grę spokojnie polecić wszystkim strategom milującym się w II Wojnie Światowej i nie powinna ich ona zawieść. Powodzenia na froncie!

|                                                                     |                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Producent:</b><br>Talonsoft                                      | <b>Dystrybutor:</b><br>SoftPress<br>tel. 022 6441370                             |
| <b>Wymagania:</b><br>Windows 95, 98, P 133, 16 MB<br>RAM, 4x CD-ROM | <b>Internet:</b> <a href="http://www.talonsoft.com">http://www.talonsoft.com</a> |

INFO



# Settlers III

Trzeci osadnik

**Wbrew tytułowi sugerującemu artykuł o oczyszczalni ścieków, tekst ten poświęcony będzie trzeciej części jednej z najoryginalniejszych gier strategicznych, a mianowicie Settlers (polska nazwa to „osadnicy”).**

LORD Y

**P**rzypomnijmy pokrótce, na czym polegała gra. Cel był taki, jak wszędzie - stworzyć królestwo i podbić pozostałe. Trochę inna, niż zwykle była jednak prowadząca do tego droga. Aspekt militarny był marginalny, natomiast główny nacisk położono na rozbudowę infrastruktury. To jeszcze samo w sobie nie jest dziwne, ale w Settlersach produkcja nie mogła służyć handlowi, gdyż tego po prostu nie było, a jej ostatecznym celem było wyprodukowanie broni i wytrenowanie wojska. Przykładowo: należało wybudować dom rolnika, by ten uprawiał zboże. Zbożem i wodą (kolejny budynek - studnia) karmi się świnię (świnia), które w rzeźni przerabia się na mięso. Część zboża trafia do młyna, skąd z kolei mąka wędruje do piekarni, gdzie w połączeniu z wodą daje chleb. Chleb i mięso posłużą górnikom w kopalniach węgla, rudy żelaza i złota. Ruda żelaza trafia do huty, gdzie przy użyciu węgla powstaje z niej żelazo, natomiast złoto wędruje do mincerza, który przerabia je na monety. Żelazo z huty i węgiel wędrują do kuźni, gdzie wytwarza się miecze i tarcze. Ostatnia część zboża i woda zaniezione do browaru dają piwo. Miecz, tarcza i beczka piwa pozwalają na wytrenowanie żołnierza w zamku (będącym jednocześnie magazynem), skąd wędruje on do

strażnicy (zbudowanej z kamieni i drewna - kolejne budynki: drwal, tartak i kamieniarz). Złoto znoszone do strażnic zwiększa

strażnice przy nowych granicach itd... Każdej strażnicy podporządkowany był mniej więcej kolista obszar dookoła jej budynku. Kiedy żołnierze zajmowali strażnicę przeciwnika, wszystkie budynki (poza innymi strażnicami) na terenie, za który strażnica „odpowiadała”

zostawały zniszczone, a sam teren stawał się częścią naszego państwa. Najdziwniej rozwiązany elementem Settlersów była właśnie walka. Wysyłano do ataku na strażnicę żołnierze podchodzili do niej, grzecznie ustawiali się w kolejce, a następnie rozgrywali pojedynki z żołnierzami z garnizonu strażnicy.

## THE SETTLERS

umiejętności żołnierzy...

To dość wyrywkowo przedstawiony schemat, jaki trzeba było przejść w Settlersach (część budynków, np. browar, pojawiło się dopiero w drugiej części), by uzyskać produkt finalny w postaci żołnierza i podnoszącego jego umiejętności złota, oraz budulec na strażnicę. Strażnice służyły do poszerzania granicy państwowej. Na początku gry granica ta obejmowała niewielkie terytorium wokół zamku. Budowa strażnic przy granicach przesuwiała je o określony obszar zwiększając terytorium. Następnie stawiano się

Powyższy wstęp jest może trochę przydługi, jednak niezbędny dla ludzi, którzy nie zetknęli się dotąd z poprzednimi częściami Settlersów, a chcieliby zrozumieć ideę tej gry. Wbrew pozorom to bardzo łatwe, jeśli się zobaczy, natomiast tłumaczenie czy opisywanie czegoś takiego daje w efekcie tekst, po którego przeczytaniu Settlers wydają się głą niesamowicie skomplikowaną. Myślę jednak, że w miarę lektury opisu będzie to zrozumiałe. Przystąpmy więc do rzeczy:

Settlers III w dalszym ciągu bazuje na opisaną powyżej idei. Tzn. tworzymy infrastrukturę, której celem będzie uzbrojenie i wytrenowanie żołnierzy, a następnie podbijamy świat. Jednak w

stosunku do prekursorów nastąpiły radykalne zmiany. Pierwsza z nich to fabuła. W





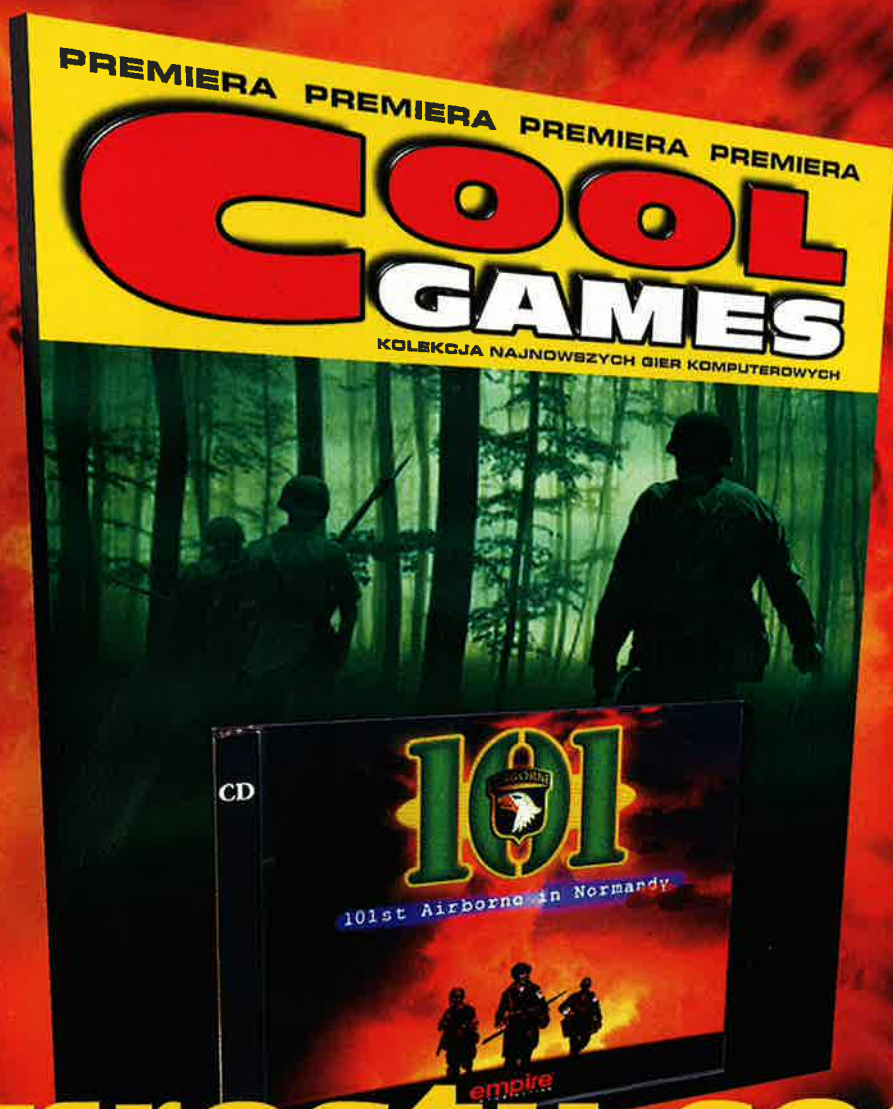
Nowy magazyn komputerowy?

Co miesiąc

premiera zachodniej gry w pełnej wersji.

Tylko  
30 zł

Instrukcja w języku polskim, plastikowe pudełko, solucja i kompletny opis.



Po prostu cool!

Pierwszy numer już w kioskach. Limitowany nakład.

OTWIERAMY CI OCZY.  
NIE DAJ SIĘ ZASKOCZYĆ!





Settlers tworzyliśmy bliżej nie określone średniowieczne królestwo, w „dwójce” byliśmy zaginionym legionem ze starożytnego Rzymu, natomiast „trójka” stawia przed nami wybór. Na potrzebę tego wyboru skonstruowano wreszcie pełną, „rasową” fabułę. Otóż ON, władca wszechświata i wszystkich bogów poczuł się zdegustowany zachowaniem boga rzymian - Jupitera, egipskiego Horusa i chińskiego Ch'ih -Yu, którzy pograżali się w stagnacji i oddawali się ucztom i pijatykom, miast patronować swoim narodom. ON dał bogom jeszcze jedną szansę na stworzenie prężnej, rozwijającej się i silnej cywilizacji...

Jak łatwo się domyślić, kontrolę nad jedną z nich przejmie gracz. Trochę bolesne jest to, że wybór nie jest uzależniony do sympatii gracza, ale od stopnia trudności (Rzymianie - najniższy, Chińczycy - najwyższy). Poza stopniem trudności, gry rasy różnią się między sobą stylem architektonicznym budynków, wyznawanymi bogami oraz specjalnymi budowlami, do czego przejdziemy za chwilę. Poza tym ze względu na różnice w stylach i technikach architektonicznych, różne jest zapotrzebowanie na budulec (Rzymianie potrzebują mniej więcej tyle samo desek, co kamieni, Egipcjanie budują głównie z kamienia, a Chińczycy z drewna).



U góry:  
Nowa grafika prezentuje się  
bardzo efektownie, ale nie  
ona jest tu najważniejsza.

Ogólne zasady dotyczące każdego narodu są takie same. Grę rozpoczynamy z małym terytorium i niewielką ilością surowców, narzędzi, osadników oraz żołnierzy. Zamek, który w poprzednich częściach służył za centralny magazyn nie istnieje, a surowce i narzędzia leżą po prostu złożone na ziemi. Dotyczy to także osadników i żołnierzy (tzn. oni nie leżą, ale stoją na otwartym terenie), którzy w poprzednich częściach siedzieli w zamku i magazynach, tudzież zajmowanych przez siebie budowli, a „w terenie” widać było jedynie tregarzy noszących materiały po drogach. Aby rozwinąć swoje państwo, na początek konieczne jest zapewnienie sobie stałego dopływu



surowców budowlanych, toteż stawiamy kamieniarza, drwala i tartak, oraz ewentualnie leśnika, który uzupełni niedobór zrąbanych przez drwala drzew. Tutaj nastąpiła znaczna modyfikacja w stosunku do poprzednich części, gdzie kamieniarz i drwal mogli zdobywać drzewa i glazy tylko na pewnym (w przybliżeniu okrągłym) obszarze wokół budynku.

Teraz można każdemu z nich (a także innym osadnikom pracującym „w terenie”, jak rolnik czy nosiwoda) przypisać wybrany teren działalności, nawet mocno oddalony od budynku. Niemniej jednak ze względu na to, iż przejście dłuższego odcinka zajmuje więcej czasu, wskazane jest budowanie jak najbliżej przyszłego „working centre”. Osadnicy, którzy wcześniej rozmnazali się w niewiadomy sposób w zamku i magazynach, teraz do zwiększenia swojej populacji potrzebują rezydencji (trzy rodzaje - od małej do wielkiej). Klasycznie potrzebna jest produkcja broni i związana z nią infrastruktura. Tutaj nie nastąpiły większe zmiany i w dalszym ciągu potrzebujemy kopalni węgla i rudy żelaza, huty stali oraz zbrojowni.

Same kopalnie uległy drobnym modyfikacjom. Zlikwidowano znane z obu poprzednich części kopalnie kamienia i wprowadzono preferencje żywnościowe u górników. I tak, górnicy z kopalni węgla odżywiają się wyłącznie chlebem, z kopalni żelaza - mięsem, a z kopalni złota - rybami. Do wytworzenia żywności potrzebna jest klasyczna

infrastruktura, taka jak w poprzednich częściach. Aby trenować żołnierzy, będziemy teraz potrzebować baraków. Żołnierze konieczni są do zasiedlania strażnic, za pomocą których poszerzamy nasze granice, ale mogą również zwyczajnie stać w dowolnym miejscu na terytorium naszego państwa i służyć jako „siły szybkiego reagowania” do obrony przed inwazją (albo też, a właściwie przede wszystkim, do ataku na wroga). Co ważne, w „trójce” możemy trenować różne typy wojsk: „konwencjonalnych” rycerzy z mieczami, włóczników oraz łuczników. Do jednostek militarnych zaliczani są też szpiedzy i lekarze. Szpieg, który w „dwójce” mógł bezkarnie wędrować po państwie przeciwnika odkrywając je przed naszymi oczami, teraz może zostać rozpoznany i zabity przez żołnierzy wroga. Lekarz natomiast jest jednostką zupełnie nową, chociaż jego funkcji chyba nie trzeba wyjaśniać.

Najważniejszą zmianą „militarną” jest jednak atak grupowy. Wojsko nie bawi się już w pojedynki i wreszcie oprócz stopnia wytrenowania ważna jest także liczebność armii. Poza tym atakować mogą tylko żołnierze nie umieszczeni w garnizonach



(tzn. strażnicach), w przeciwieństwie do poprzednich części, gdzie atakować strażnicę wroga (i to nie dowolnie wybraną, ale położoną wystarczająco blisko granicy) mogli tylko rycerze z najbliższej położonych „naszych” strażnic (przy czym wychodząc uszczuplali załogę strażnicy). Obecnie garnizony pozostają nienaruszone (chyba że z premedytacją każemy jednostkom opuścić strażnicę albo ją po prostu zburzymy), atakują, jak już napisałem, jednostki „bez zakwaterowania” przy czym atak nie podlega żadnym ograniczeniom - można zaatakować nawet najbardziej oddaloną od naszych granic strażnicę wroga.

Teraz kilka ciekawostek dotyczących strażnic. Otóż obecnie granica nie jest już od nich uzależniona, tzn. jeśli sami zburzymy strażnicę stojącą na naszym terytorium, nie utracimy go, jak to miało miejsce w poprzednich częściach. Tak samo, kiedy zajmiemy strażnicę przeciwnika (lub



on naszą) - nie niszczą się okoliczne budynki. Dopiero zajęcie dwóch sąsiednich strażnic powoduje zniszczenie wszystkich budynków wroga na obszarze między nimi, oraz włączenie tego terenu w granice naszego państwa (dłatego usuwanie nadmiernej ilości strażnic w celu odzyskania miejsca i żołnierzy nie jest wskazane; może się okazać, że przeciwnik dwoma atakami opanował połowę naszego kraju). Małe przemianie uległy również statki. Z łódek, służących do przepławiania się przez mniejsze akweny, całkowicie zrezygnowano, natomiast pojawiły się dwa rodzaje statków - transportowy i handlowy.

W nowych Settlersach dużą rolę odgrywają bogowie. Wśród nowych budynków są dwa rodzaje świątyń (mała i duża), służące odpowiednio do pozyskiwania energii mana dla kapłanów (mała) oraz rekrutowania tychże (duża). W związku z bogami zmienił się sposób wykorzystania alkoholu w grze. Teraz nie jest on już potrzebny do rekrutowania żołnierzy, natomiast służy za ofiarę dla bogów (!), którzy w zamian ofiarują kapłanom energię mana (ofiara składa się właśnie w małej

stała chorągiewka. Można było także ustawić ją w środku prostego odcinka dzieląc go na dwie części. Było to istotne, gdyż każdy odcinek między dwoma chorągiewkami musiał mieć własnego tragarza (ale tylko jednego). Stał on na środku odcinka i kiedy przy chorągiewce pojawiał się jakiś towar, tragarz musiał podchodzić do niej, brać towar, przenosić do następnej, odkładać i wracać na środek. Jak łatwo zauważyć, po jednym odcinku można było jednocześnie przenieść tylko jeden towar (np. deskę czy bochenek chleba). Zapewnienie szybkiego transportu w całym królestwie wymagało skomplikowanej sieci takich dróg, a przy tym zajmowały one powierzchnię, która mogłaby być wykorzystana pod budynki. Obecnie po prostu jeśli są jakieś towary do przeniesienia, podchodzi tyłu osadników, ile jest towarów, biorą je i niosą do miejsca przeznaczenia. Jeśli któryś odcinkiem kursują w miarę regularnie

(np. między młynem a piekarnią), po jakimś czasie

automatycznie tworzy się na nim ścieżka, która pozwala na szybsze poruszanie się osadników. W dalszym ciągu prędkość przemieszczania się zależy od różnicy wysokości (im bardziej stróme, tym wolniej), teraz jednak zależy od niej także czas budowania budynków.

W drugiej części w transporcie tragarzom pomagali osły. W „trójce” również możemy je hodować, lecz zmieniło się ich przeznaczenie. Obecnie można tworzyć z nich karawany handlowe. Niestety handel (nowość w Settlers III) zarówno przy użyciu statków kupieckich, jak i karawan z osłami dostępny jest tylko w trybie multiplayer, gdyż wymaga, by strony były sojusznikami, a możliwość zawierania sojuszy istnieje tylko w tym trybie.

W zasadzie zdołałem wymienić wszystkie najważniejsze modyfikacje zasad oraz dostępnych budynków i jednostek (wiele drobniejszych zmian i dodatków pominąłem po prostu z braku miejsca), pora więc na oprawę. Muzyka i efekty dźwiękowe, jak zwykle w Settlersach, są niezłe, choć na kolana nie rzucają. Po prostu dobrze tworzą tło. Więcej uwagi należy natomiast poświęcić grafice.

Koniec z bitmapami - W Settlers III trójwymiarowe budynki stoją na trójwymiarowym terenie, a nawet elementy takie, jak drzewa i ich pnie, czy towary i narzędzia są trójwymiarowymi obiektami. Co ciekawe, nie wpływa to znacząco



DEMO  
NA CD  
01/99  
ACTIO

#### Plusy:

- nowe budynki i typy osadników
- trójwymiarowa grafika
- trzy rasy do wyboru
- Świątynie, bogowie i magia
- możliwość ataku wieloma żołnierzami naraz
- różnicowane typy jednostek wojskowych
- „working centers”, czyli „zasieg” drwali, kamieniarzy itp.
- handel (szkoda, że tylko w trybie multiplayer)
- zlikwidowanie nieszczęsnych dróg z chorągiewkami

#### Minusy:

- handel tylko w trybie multiplayer (to już na siłę - więcej wad nie ma)

na prędkość gry (testowałem na domowym P 166 bez MMX i akceleratora - działa płynnie), no, chyba że zwiększymy rozdzielczość do 1024x768 (można!). Niektórych graczy zmartwić może fakt, że wraz z przejściem z bitamp na obiekty, na nowo zaprojektowano wygląd wszystkich budynków oraz osadników poszczególnych profesji. Co prawda gotyckie budynki nie bardzo pasowały rzymianom, jednak zdążyłem się już do nich przyzwyczaić, a teraz wszystko jest takie okrągłe, pastelowe... Nie znać to oczywiście, że wygląda brzydko, a wręcz przeciwnie - za grafikę należą się twórcom wyłącznie pochwały, niemniej jednak to już nie to samo - jakby nowa, ale zupełnie inna gra (styl grafiki bliższy jest Knights&Merchants, niż poprzednim częściom).

Zastanowiłem się w tym momencie, co napisać w podsumowaniu i pomimo pewnych zastrzeżeń, stwierdzam, że Settlers III w kategorii strategiczno-ekonomicznej (gry STRATEGICZNE to dla mnie np. Eastern Front czy Operational Art of War) z powodzeniem mogłaby otrzymać tytuł gry roku (chyba że pozytywnie zaskoczy mnie Heroes of Might&Magic III). Znak jakości również możemy przyznać bez zastanowienia.

Ocena:

9

Jednak najbardziej widoczną zmianą jest brak dróg, które bodajże najbardziej odróżniały Settlersów od innych gier. Otóż w poprzednich częściach wszystkie budynki musiały być połączone specjalnie budowanymi drogami. Na każdym skrzyżowaniu bądź rozgałęzieniu dróg

|                                                                                  |                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <b>ACTIO</b>                                                                     |                                                    |
| <b>Wymagania:</b><br>P100, 32 MB RAM, Win95/98/<br>NT 4.0, 2xCD-ROM              | <b>Producent:</b><br>Blue Byte                     |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.settlers3.com">http://www.settlers3.com</a> | <b>Dystrybutor:</b><br>CD PROJEKT<br>(022) 8257151 |



UWAGA! Gra brutalna. Tylko dla dorosłych.

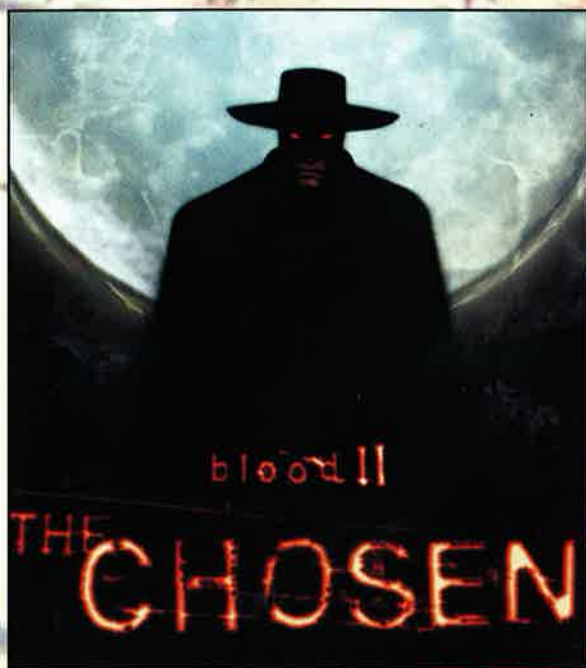
# Blood 2: The Chosen

Aż do... drugiej krwi!

Ten atak był nie do przewidzenia! Chandra rozlała się po moim wnętrzu, usadowiła wygodnie w przodomózgowiu i zaczęła sprawiać ogólne wrażenie czegoś nieporuszonego od stuleci. Ja jednak znałem ją i wiedziałem, co i jak - od dawien dawna bowiem posługuję się starą, wypróbowaną metodą, na którą ONA wciąż daje się nabrać. Metoda moja opiera się na wytworzeniu w sobie dystansu do otaczającej nas a nie zawsze przyjaznej rzeczywistości. A czy można dokonać tego skuteczniej niż wracając myślą tam, dokąd już nie można powrócić w rzeczywistości? Łącząc zaś pożyteczne z... pożytecznym obłotylem się więc wokół rocznikami starszych pisemek komputerowych, w zasięgu dłoni umieściłem słone paluszki i sok jabłkowy i ostatecznie - na przemian do chrupiąc to posiorbując - zagłębiłem się w świecie przeszłości...

GEM.INI

**K**uracja przyniosła oczekiwany skutek: po pewnym czasie zacząłem rozumieć sens poszczególnych czytanych dotąd automatycznie słów. Po kolejnych kilku chwilach zaś uświadomiłem sobie, że recenzja, mieszcząca się na aktualnie otwartych stronach mówi o jednym z pierwszych produktów Monolith - o Blood. Dodać zaś należy, że osobiście nigdy wcześniej nie miałem przyjemności się z nią zetknąć - pojawiła się bowiem niedługo po premierze Quake i... no jakoś tak wyszło, że nie. Czytając zaś recenzję wyraźnie poczułem, że MUSZĘ ją zobaczyć! Recenzent bowiem rozpylił się nad nią w zachwycie, co zresztą nie przeszkadzało mu dziwić się, że stworzona została przez przedsiębiorstwo praktycznie nieznaną. Któż jednak wtedy mógł się spodziewać, że ta niewielka firma wyrośnie na - nie da się ukryć - software'owego giganta? Uśmiechając się



U dołu:  
Sala operacyjna. Flaki  
wyprowadzamy gralls.



cierpko, pomyślałem jeszcze: ech, żeby on wiedział wtedy to co ja wiem teraz: Littech, Get Medieval, Rage of Mages, Shogo: Mobile Armor Division i... i wtedy TO się wydarzyło!

Z objęć blogiego zamyślenia wyrwało mnie stanowcze stuknięcie w blat biurka. Ze sporą niechęcią, z wolną przypominając sobie kim jestem i co robię na tym świecie spojrzałem w tamtą stronę. Wtedy to po raz pierwszy rzuciła mi się w oczy krwista czerwień tytułu znakomicie skonstrastowanego z ogólną ciemną tonacją opakowania. Wielkie litery krzyczały: BLOOD 2. Przetarłem z niedowierzaniem ślepią. Dzięki temu udało mi się przeczytać podtytuł:



The Chosen - Wybrani. Kolejnych czynności nie pamiętam, rutyna nabyta podczas wielokrotnych instalacji oraz niecierpliwa chęć zobaczenia tego, co ma prezentować się nie gorzej od Shogo, a przy tym ma być... no - takim fantastycznie krwawo dokonały wszystkiego same. O ile wiem już w moment później bez pamięci zanurzyłem się świat gry. Dodawać, że chandra zniknęła, jakby jej nigdy nie było, nawet nie myślę.

## Druga krew!

Ech, tak właśnie było. Dane mi było zetknąć się z Blood 2: The Chosen, sequелеm zdecydowanie niedocenionego Blood (a jednak! - zamieszczona w Interku wersja shareware została zdownloadowana przez ponad milion Pajęczków!); z tym najbardziej - podobno - makabrycznym, brutalnym, najbardziej krwawym shooterem FPS. Podobno, gdyż grze - choć nie niewinnej - daleko do „makabresek” w stylu filmowych teksańskich masakr pilami łańcuchowymi czy zenującego From Dusk till Dawn. Teraz klimat znacznie bliższy jest kwintesencji horroru - grozie (wyraźnie widoczne nawiązania klimatem do opowiadań H.P. Lovecrafta czy E.A. Poe). Oczywiście zdarzają się elementy ohdydy w stylu poprzedniego „rysunkowego” Blood, gdzie wręcz nie dało się poruszyć gracza w inny sposób, jednak... bez przesady. Mózgi na podłodze, odcięte głowy, okaleczone zwłoki i tak dalej - to już było i... pojawia się nadal, lecz nie stanowi już jedynego czynnika kształtującego mroczny, ciężki, „zakazany” (nieledwie „grzeszny”) nastrój.

A jednak nie można powiedzieć, że Blood 2 jest kompletnie nie powiązany z Blood (jak... Quake II w stosunku do Quake?). Fabuła Blood bowiem stała się zacinem historii opowiedzianej przez The Chosen. Jak pamiętamy (nadrobilem zaległości, a jakże! ...tyle że już w wersji obsługującej 3Dfx) nasz anty-bohater, cynik Caleb wypełnił swe przeznaczenie i zniszczył



szesnaste wcielenie Tschernoboga, za co został przez wyznającego Czarnoboga kult Gabal (nota bene: którego Caleb był przywódcą) wyklęty i nazwany Wielkim Przeniewiercą (The Great Betrayer). Stanowisko przywódcy religijnego, pierwszego kapłana kształtującego siebie na powłokę dla boga objął/objęła (dwojga płci)





Gideon. On/ona też odmienił(a) profil Cabal, który z nieformalnego zreszenia fanatyków stał się uporządkowaną strukturalnie organizacją, której fasadę stanowiło przedsiębiorstwo przemysłowe, a przyszyły gigant handlowy, trzymający w ręku rządy wielu krajów - Cabalco. Caleb jednak nie pogodził się z utratą władzy. Przez ponad wiek poszukiwał artefaktu, który pozwoliłby mu wskrzesić trzech Wybranych, niegdyś generałów Tschernoboga, z pomocą których mógłby zmierzyć się z potęgą Gideona/Gideon. Ten/ta ostatni(a) jednak nie chce dać za wygraną. Przygotowywany(a) przez całe życie do pełnienia roli przywódcy rozprawę z Calebem i pozostałymi Wybranymi zaczyna traktować osobiście. Nie nienawidzi jednak Wybranych - jego/jej zdaniem usunięcie Przeniewierców po prostu leży w dobrze pojętym interesie Cabal.

## Zimna krew!

Caleb powrócił. Jak jednak wynika z powyższego - nie sam. Towarzyszy mu trzech innych anty-bohaterów. Troje Wybranych - każdy z nich tak ambitny i zarazem zdolny, by samemu próbować sięgnąć po władzę nad Cabal i... światem. Caleb, jego - miłość: Ophelia, „mag” Ishmael i wreszcie: mój osobisty faworyt: Gabriella - ktoś, o kim można powiedzieć, że jest wojowniczką w każdym calu swego wspaniałego ciemnoskórego ciała; Gabriella jest kobietą. Jest zarazem najokrutniejszą spośród Chosen - czerpie autentyczną satysfakcję z zabijania! Jej strój zresztą mówi sam za siebie - po kolana i łokcie ma barwę krwi. Nie byłoby może w tym niczego szczególnego, gdyby nie fakt że to rzeczywistość jest krew! Wrogów! Anty-bohaterów różni nie tylko wygląd i sposób bycia: różnią się oni siłą, odpornością, szybkością poruszania się, wreszcie aspektem zwanym „focus”, co rozumieć można jako zdolność magiczne. Nieodmiennie jednak posiadają poczucie humoru. Dodajmy: bardzo czarnego humoru. Zdarza się, że Ophelia widząc uciekającego przeciwnika, wygłasza kwestię: „Uciekaj, uciekaj. Zginiesz zmęczony!” a Gabriella: „Nie możesz zabić czegoś, co już nie żyje!”. Nawiasem mówiąc: teksty mówione zostały stworzone przez profesjonalnych aktorów. No i nie odnoszą się jedynie do Wybranych: w chwilę po katastrofie kolejki metra udało mi się „podслушать” rozmowę dwójki niewinnych przechodniów, w trakcie



której pani stwierdziła z przekąsem, iż teraz to ona na pewno spóźni się do pracy... Swoją drogą: tym tekstem wykupiła dalsze życie: nie miałem sumienia nacisnąć spustu.

## Upuszczanie krwi!

Arsenal, z którego korzystają nasi „podopieczni” w czasie pogoni za uciekającym/uciekającą Gideonem jest naprawdę ogromny. Po raz pierwszy w shooterach FPP przekroczono liczbę dwudziestu różnych broni! Obecnie ich ilość



determinowana jest nie tyle liczbą slotów - klawiszy numerycznych, ile, no cóż - inwencją i dobrą wolą twórców! W Blood 2 bowiem można (i trzeba) odrzucać najmniej sprawdzające się w warunkach bojowych typy broni. Wpływ na tak duży wachlarz narzędzi zbrodni ma również „upersonalnienie” bohaterów: zdarzają się bowiem przypadki, gdy Ishmael po prostu jest zbyt słaby, by użyć danego typu działa. Niektóre spośród nich na myśl przywodzą broń stosowaną w Forsaken - jak bowiem inaczej skojarzyć można pociski grawitacyjne? Pozostały jednak i ulubione z pierwszej części - obrzyn (właściwie: dziewiętnastowieczny dwulufowiec - ukochana broń Caleba; właściwie nie ma się czemu dziwić: robi dużo huku i dymu - a i efekt bezpośredniego wypalenia w przeciwnika z dwóch luf naraz jest wspaniały!) oraz laleczka VooDoo i różdżka zmarłych. Wspomniałem przed momentem o dwóch lufach na raz: właśnie tak - każda z broni bowiem daje się użyć w dwóch trybach: pierwszy to zwykły standard, drugi to już coś, czego nie do końca można się spodziewać. Ot, na przykład weźmy karabin szturmowy Car-15. Jego pierwszy tryb



to strumień ołowiu; drugi - wystrzał z granatnika! Co więcej jednak - niektóre z nich, a ściślej: Berretta i MAC-20 mogą dodatkowo zostać zdublowane! A wierzcie mi, spod prysznica kul wystrzelanych z dwóch pistoletów maszynowych niewiele istot wychodzi bez szwanku! Choć z drugiej strony nie da się ukryć, że kopczyk uspany z łusek syjących się z pistoletów maszynowych podczas „pacyfikowania” dwóch Shikari zaczyna parzyć w kolana a dym poważnie ograniczać widoczność. Cóż - w późniejszych etapach rozgrywki (ponad 30 poziomów!) bezwzględnie należy porzucić Beretty i inne małe kalibry i „przebrać się” na zdecydowanie bardziej widowiskowo zachowującą się broń.

A trzeba przyznać, że rozpiętość efektów trafień jest zgola imponująca! I nie myślę tu jedynie o zróżnicowaniu wynikającym ze specyfiki działania różnej broni. Zastosowanie systemu HLS (Hit Location Sensitive; odczuwania miejsca trafienia) sprawia, że przeciwnicy zachowują się odmiennie po przestrzeleniu nogi, inaczej po przyjęciu pocisku w pierś czy plecy i jeszcze inaczej po postrzale głowy (choć to ostatnie akurat ma zwykle jeden, w pełni satysfakcjonujący efekt - zejście z pola walki). Przysięgam, że niejednokrotnie zdarzało mi się „czyhać” na okazje, by postrzelać, a nie zabić, gdyż trafiony kilkakrotnie z zestawu Beretta razy dwa w nogi kultysta wyl się, wykrwawiając z wolna i zostawiając ogromne „tytulowe”



plamy... Możecie być pewni: eliminowałem ich powoli i z ponurą - i zapewne deprymującą młodzień - satysfakcją. Czyniłem to zaś tym chętniej, że dźwięk „rozchłapywania się” na posadzce wytryskującej w uroczych czerwonych fontannach z trafionych krwi był wyjątkowo sugestywny. Cóż szczęście, że to tylko gra. Zdecydowanie nie radzę próbować takich sztuczek w realnym życiu. W tym miejscu dodać warto również, że przestrzelanie „celów” na wylot uwiódł się również i na martwych elementach planszy: na ścianie za plecami potraktowanego w ten sposób kultysty nagle pojawiają się niezwykle realne, rubinowe kleksy!

Czerwień jednak nie jest kolorem obowiązującym w roku gry - 2028. Tak naprawdę bowiem to jedynie kultysty to normalnie wyglądający ludzie (wzbraniał się przed napisaniem - „normalni”; normalni...? nie ma tu takich!). Większość spośród ponad 20 typów przeciwników to najrozmaitsze mutacje, które wprawdzie mogą krwawić na czerwono, jednak wcale nie muszą! Sami przeciwnicy zaś - ech, to trzeba zobaczyć! Podobnie jak pokrewnym Blood 2 - Shogo zachowują się niemal inteligentnie! Nie jest to





## Anty-bohaterowie z krwi i kości.



• **Caleb** - „Zbyt uparty, by się wycofać. Zbyt głupi, by umrzeć.” - w ten sposób niegdyś opisany został Caleb, i trzeba przyznać, że sporo w tym prawdy. Caleb cechuje się dobrą szybkością i wytrzymałością. Jest ucieleśnieniem brawury - to jedna z tych osób, które nawet nie próbując planować ataku, wbiegają do pomieszczenia wypełnionego przeciwnikami, otwierają ogień i...

zwykle giną. On jednak zawsze wychodzi z pokoju. Obecnie kieruje nim nienawiść i żądza zemsty. Pragnie za wszelką cenę odzyskać to, co - jak głęboko wierzy - jest mu przeznaczone: Przywództwo Cabal i... swą miłość - Ophelię. Nie zdaje sobie sprawy, że jego pielęgnowane przez czas blisko stu lat uczucie jest już tylko iluzją.



• **Gabriella** - Wojownik w najpełniejszym znaczeniu tego słowa. Stworzona by zabijać. Istnieje, gdyż istnieje śmierć, którą może zadawać. Z niej czerpie moc i radość. Niewprawnie posługuje się magią, polega głównie na swej ogromnej sile, wytrzymałości i... szerokim wachlarzu ciężkiej broni. To jednak ma swoją cenę: ciężkie pancerze i ogromna ilość noszonego żelazstwa wyraźnie ją spowalnia. Jest ostatnim obrazem dla wielu

tych którzy mieli okazję ją zobaczyć. Kto wie, czy Gabriella nie zechce kiedyś przypatrzeć się śmierci pozostałych Wybranych.



• **Ishmael** - Niewzruszony człowiek czynów, nie słów. Posiadał umiejętność kontrolowania magii w stopniu przewyższającym pozostałych Wybranych. Jego przeciwnicy giną szybko i... makabrycznie, nie wiedząc nawet przez kogo zostali zaatakowani. Jeśli istnieje słabość w jego całkowitym oddaniu się magii, to jest nią atrofia pozostałych współczynników. Znakomicie

zorientowany w celach Wybranych. Ishmael jest zbyt ambitny i zbyt potężny, by bez walki wypełniać polecenia osoby innej, niż on sam.



• **Ophelia** - Zimna i wyrachowana kobieta. Szara eminencja wielu sytuacji. Ci, którzy przyłączają się do niej, spostrzegają, że często wbrew własnej woli czynią to czego chce ona. Ci, którzy się jej sprzeciwiają zwykle znikają bez śladu. Łączy w śmiernym sojuszu lekką broń i magię. Nie jest w stanie używać ciężkiej broni. Nie potrzebuje tego jednak - strzał z 100 metrów ze snajperki zabija tak samo skutecznie, jak wszystko inne. Ophelia wskrzeszona w świecie, który nie ma przyszłości kieruje się tylko jednym pragnieniem - znaleźć drogę ucieczki.



co prawda poziom reprezentowany przez Skaarj'ów z Unreal czy ostatnio wydanego SiN, jednak i tutaj potrafią być groźni! Istną zmurą zaś (choć z nieco jednak innego powodu) jest niewielki robal: Bone Leech, który dosłownie wgrzyza się w twarz naszego herosa! ...I pozostaje na niej aż do śmierci... bohatera, nie robala. Tego bowiem nie sposób się pozbyć! Nje ma się jednak za bardzo jak - przejmować ograniczoną widocznością: z nim śmierć jest kwestią zaledwie chwil.

## Serce pompujące Krew!

Pamiętam moment pojawienia się w redakcji Shogo. Przypominam sobie również kwilącego sobie przy nim z cicha Allora. Miał jednak pełne prawo do tego! Już wtedy engine Lithtech (dawniej: DirectEngine stworzony przy współpracy z Microsoft) dał nam solidnego mentalnego kopa - wydawało się bowiem, że Unreal jest daleko z przodu a tu okazuje się... że Shogo i teraz Blood wcale nie są gorsi. Ha, co tu mówić - w rozdzielczościach rzędu 1024 na 768 (SLI) są wręcz... głębsze. Oczywiście nie oznacza to, że przestałem już uwielbiać Nierzeczywistego - skąd: takiego klimatu w single player nigdzie indziej się nie znajdzie, ale... No nic, wróćmy do Blood 2. Choć nie - cofnijmy się w czasy jeszcze bardziej odległe, aż do „krwi pierwszej”. Już wtedy przecież stało się wiadome, że co jak co, lecz inwencji twórczej ludziom zrzeszonym w Monolith można jedynie zazdrościć! I to nie zmieniło się w ciągu tych kilku lat - ich design nadal predestynuje autorów Blood 2 i Shogo do miłośników najbardziej twórczych artystów swej branży! Etapy których „ciem” jest muzeum z wystawą antycznych kultów (egipskich, azteckich) lub na pokładzie ogromnego poduszkowca - stanowić powinny oficjalny wzorzec dla innych twórców gier! Wprawdzie w zamyśle ogólnym plansz zauważalny jest wyraźny regres w stosunku chociażby do SiN - w kierunku „niemyślenia”, jednak mimo wszystko (a może właśnie dzięki temu) zabawa jest po prostu fantastyczna.

Wykonanie plansz zaś... Ech, poezja! Nie bez powodów engine, na którym oparto tak Shogo jak Blood 2: The Chosen, wychwalany jest pod

niebiosa! Bez odrobiny przesady to właśnie on jest prawdziwym głównym bohaterem gry; to dzięki niemu możliwe jest zupełnie naturalne (motion-capture) poruszanie się postaci, wyświetlanie kolorowych światła i wylizanie w czasie rzeczywistym padających cieni, wreszcie stosowanie świetnych jakościowo tekstu (mid-



mapping). O tak „trywialnym” (a ukochanym przez graczy) fakcie możliwości rozwalenia w drzazgi niemal wszystkiego, co składa się na wystrój wnętrza nie wspominając... Nie da się ukryć jednak, że nie ustrzeżono się wizualnych bugów - cienie bohaterów nie dość że obejmują broń, to jeszcze skierowane są tylko w jedną stronę - i to niezależnie od kąta stosunku do źródła, rzekomo, światła; i po wtóre - kwestia „sprzątania” lusek sygnalizujących się z broni automatycznych. Otóż, niestety - w Monolith panuje zasada „Ordnung muß sein” i gra bardzo szybko je „wymazuje”. Może to i lepiej, gdyż zbyt duże ilości drobnych obiektów do zapamiętania mogło by przyprawić o „drgawki” nawet zestawy sówic wyposażone w RAM.

## Krwawa Łaźnia!

Mianem Krwawej Łaźni twórcy Blood 2 określili tryb multiplayer. Tak swoją drogą - bloodbath, sounds great, eh? Rozgrywany być on może w trybie - jak na razie jedynie - deathmatch





(serial, modem, IPX, TCP/IP i to do 32 osób na raz!), przy czym zapowiadany jest patch dodający inne możliwości multiplayer - być może nawet w tej chwili spojrzeliście po sobie ze zdziwieniem, bo tak się akurat złożyło, że aby sobie w spokoju poczytać, przerwaliście grę „kooperacyjną” z przyjacielem lub nawet „team play” z wieloma przyjaciółmi.

Niestety jednak dla mnie dostępny jest jedynie deathmatch. Jest jednak coś jeszcze bardziej



jednak czasu, by się zjeżyć - pojedynki sieciowe są bardzo szybkie. Oczywiście jest to zasługa głównie niesamowicie zabójczej broni. Zapewne dlatego też istnieje możliwość dokładnego skonfigurowania reguł rządzących grą multiplayer: od częstotliwości respawnów broni, amunicji, zbroi, power-upów po określenie szybkości automatycznego zdrowienia potrzaskanych graczy! Co ciekawe również - każdy z graczy może dosłownie „budować” z punktów odpowiadającą mu postać: wcale więc nie musi być tak, że to „Gabby” jest najsilniejszy. Aha, jeszcze jedno - w Bloodbath tryumfalny powrót święci Głos (The Voice); każda śmierć i każdy respawn gracza jest komentowany przezeń w niemożliwy do podrobienia sposób.

## Krwi? Krwi!

Niewiele (jeśli w ogóle) przesady będzie, gdy stwierdzę, że nazwa Monolith już w tej chwili powinna być znana wielbicielom gier FPP niemal tak dobrze jak iD czy GT Interactive. Pod jego sztandarami wprawdzie wydane zostały zaledwie dwa (no trzy, ale przecież Blood oprócz tego że przygotował grunt dla Blood 2 nie ma na tym polu zasług) tytuły tego typu, jednak ich overall performance jest zgola imponujący! I to w każdym ocenialnym aspekcie. Ot, weźmy: muzyka, która miejscami dosłownie wywołuje ciarki, lub drobne smaczki w stylu pracującej

schlapanej krwią palaki z której wystają jedynie nogi jakiegos niebezpiecznika, czy wreszcie widoczne w postaci smug pociski rykoszetujące od metalu - to kolejne rzeczy - a takich jest mnóstwo! - które w ogólnym rozrachunku po prostu muszą liczyć się in plus. Trudno się co prawda nie zgodzić, że jak na razie „odrobinkę” szwankuje multiplayer, ale przecież w naszych realiach podstawę i tak stanowi tryb pojedynczego gracza. I owszem - w odróżnieniu od

## Blood2 makers!

### • Pistolet półautomatyczny Beretta 92F

Standardowa „dziewiątka” dużej mocy. Cechuje się niezłą celnością i praktycznie brakiem kopa. Może strzelać zarówno pół - jak i automatycznie. Bezproblemowo daje się strzelać z dwóch jej egzemplarzy na raz.



### • Pistolet maszynowy Mac-20

Zasada ogólna: wskaźnik i zasyp gradem pocisków! Potwornie niecelny: strzela się w zasadzie nie w a w kierunku przeciwnika. Jego plusem jednak jest to, że jest lekką bronią, której może używać każdy z Wybranych (również w obydwu rękach równocześnie).



### • Karabin maszynowy Car-15

Brzoza łącząca celność, szybkostrzelność i siłę w jednej śmiertelnej kombinacji. Dodatkowy zintegrowany z karabinem granatnik zapewnia przewagę tam, gdzie pozornie przewagi się nie ma. Świetna broń... dla niemal wszystkich.



### • Strzelba obrzyn

Właściwie nie jest to strzelba i nie jest to obrzyn. To „coś” to dziewiętnastowieczna wariacja na temat dwururki i pistoletu. Ukochana broń Caleba. Jak nic innego na tym świecie sprawdza się w zwarcu. Jest w stanie zranić kilka celów równocześnie.



### • Sztucer snajperski Barrett .50 BMG

Barrett .50 BMG to zmodyfikowany ciężki karabin maszynowy. Nie do końca broń „na ludzi”... świetnie się jednak w tej roli sprawdza. Idealnie celna i - co tu kryć - zabójcza ma jeden minus - niesłychanie powolny czas przeładowania.



choćby SiN nie jest wymagane podczas gry myślenie twórcze, ale... czy nie zaczynamy wymagać od FPP shootera zbyt wiele? One przecież mają po prostu dobrze bawić! A ta akurat robi to rewelacyjnie! Dlatego też bez wahania decyduję się na ocenę - 8. Osiem, gdyż w gruncie rzeczy Blood 2 niewiele nowego wnosi do kanonu idealnej gry tego typu i znaczek jakości za to, że to co jest wykonane zostało z wirtuozerią, jakiej dawno już nie uświadczyłem. Tak czy owak jednak - ja chcę krwi! ■



### Plusy:

- Klimat znacznie bliższy grozie niż gore
- sugestywna, realna grafika
- rewelacyjne udrźwiękowanie
- fantastyczny design plansz
- czterech zróżnicowanych bohaterów
- ponad 20 różnych broni (każda z nich działa na dwa sposoby)

### Minusy:

- dość wysokie wymagania sprzętowe multiplayer (min. 64 MB RAM)
- brak trybu coop i team

Ocena:

8

bowiem tu, w planszach wielograczowych uwiidocznią się maestria twórców - zaprawdę powiadam Wam - arena będąca w istocie dachami kilku wieżowców, gdzie każdy skok może zakończyć się długim spadaniem w kierunku dobiegających z dołu odgłosów miasta jest czymś naprawdę niecodziennym! Albo - bardziej może klasyczna - ta umieszczona w spleątanych, na wpół zrujnowanych kryptach. I w dodatku te niepokojące dźwięki wiatru, poskazywania pozostałości wrót... Zresztą: każda z 14 plansz ma swój klimat. Włos nie ma



|                                                                                    |                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Q-ACTION</b>                                                                    | <b>Producent:</b><br>Monolith                       |
| <b>Wymagania:</b><br>486/100, 16MB RAM, CDx2,<br>Dos/Win 95                        | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.lhe-chosen.com">http://www.lhe-chosen.com</a> |                                                     |



# F.A. Premier League Football Manager 99

Powtórka z (nie)rozrywki

Co za koszmarnie długi tytuł. Jak brzmieć będzie skrót tego? Chyba F.A. PLFM 99? Dla mnie tytuł tej gry jest pretendentem do nagrody za „najdłuższy tytuł w historii komputeryzacji”. Kolejną nagrodę F.A. PLFM 99 powinno dostać w kategorii „największa kłapa i rozczarowanie roku”. Zaraz Wam wytłumaczę dlaczego.

ELD

Półtora roku temu EA Sports mająca na swoim koncie tyle wspaniałych (czytaj przełomowych) gier sportowych, postanowiła wypróbować swoich sił na polu menadżerskim. Na rynku pojawił się wówczas FIFA Soccer Manager. Większość z was zgodzi się zapewne ze mną, że był to debiut kompletnie nieudany. W zasadzie poza animacjami wszystko tam szwankowało. Nie będę się rozpisywał o minusach FSM, bo nie czas na to, ale było ich baaardzo dużo. Minęło kilkanaście miesięcy i co? I EA Sports zrobiło ponownie ten sam błąd wydając kolejnego, beznadziejnego menadżera. Szczepnie mówiąc, F.A. PLFM 99 jest jeszcze gorszy od FSM!!! Nie wiem jakim cudem EA Sports może szargać w ten sposób swoje dobre imię, ale niestety tak się dzieje.

Pierwsza niemila niespodzianka wita nas zaraz na początku. Otóż można grać tylko w pojedynkę. Wiem, że w menadżery gra się z reguły w pojedynkę, ale ja często lubię sobie pogiercować w USM 98 czy CM 97/98 z koleśkiem (co to za zabawa bez ludzkiego przeciwnika?). Zresztą każdy inny menadżer posiada taką opcję. Do wyboru mamy TYLKO dwie ligi: angielską i szkocką. Niby jest to zgodne z nazwą Premier League, ale obniża to zdecydowanie grywalność. Powiedźcie szczerze, czy mając do wyboru 16 lig w CM 3 i dwie w F.A. PLFM 99 wybralibyście tę drugą? I don't think sooooo! Ciekawostką jest za to fakt, że możemy sobie za to obejrzeć tabele kilku innych lig. Mało tego: komputer przelicza na bieżąco wyniki z tamtych rozgrywek ligowych. Nawet niemieckich lig regionalnych! Oczywiście przelicza to na tyle wolno, że w tym czasie moglibyście pójść do najbliższego McDonalda na kilka shake'ów lub wyjść z łaską na dwugodzinny spacer.



U góry:  
Jak zawsze w tego typu grach, grafika jest dość statyczna - no ale to w końcu manager a nie FIFA 99.

- Plusy:**
- demo kodujące
  - aktualne składy
- Minusy:**
- tylko dwie ligi
  - muzyka, która nie pasuje do gry
  - statystyki piłkarzy
  - animacje
  - trening
  - mail
  - AI komputera!
  - prędkość gry

Ocena:

5

No to z wyborem drużyny nie będziecie mieć kłopotu, bo zwyczajnie nie ma z czego wybierać. Zaczynamy grę. Cały czas o uszy obija się nam naprawdę zaj... muzyka, problem w tym, że jest ona utrzymana w klimacie... Heroes of Might & Magic 2!!! Przepraszam bardzo, ale do czego ma pasować ten orkiestrowy sound??? Jest real cool, ale ktoś chyba nagrał na ten krążek



nie tę muzykę co trzeba. Radzę wszystkim wyłączyć dźwięk, bo można po pewnym czasie dostać rozstroju nerwowego. Grafika menuów jest całkiem ładna, a przede wszystkim czytelna i nie sprawia wielu kłopotów. Trochę uciążliwe jest tylko czytanie e-maili, bo po każdej kolejce ligowej przychodzi ich tyle co w ciągu miesiąca do CDA. :) Na większość z nich należy odpowiedzieć, a to wiąże się z nudnym klikaniem. Każdy zapalony menadżer poczuje się zapewne rozczarowany opcjami zarządzania, które znajdują się w F.A. PLFM 99. Na przykład ja lubię, gdy w menadżerze jest bardzo dużo opcji finansowych oraz treningowych i kiedy grają one podstawową rolę w funkcjonowaniu mojego klubu. Owszem, w F.A. PLFM 99 znajdują się opcje dotyczące finansów, ale są one potraktowane marginalnie. Przykładowo:



przedaż pamiątek klubowych ogranicza się tylko do trzech artykułów: czapeczek, szalików i koszulek. Jeszcze gorzej jest z treningiem. Ogranicza się on do ustalenia właściwej proporcji między odpoczynkiem, ćwiczeniem techniki i sprawności. That's it! Równie żenująco przedstawia się kształcenie młodzieży. Pojawia się około dwudziestu nazwisk i przy

każdym zaznaczamy czy dany zawodnik ma być bramkarzem, pomocnikiem itd. Po kilkunastu tygodniach mamy już „gotowego” piłkarza... Hm.

W sumie granie w F.A. PLFM 99 ogranicza się do ustalenia składu na początku sezonu (potem ewentualnie wprowadzanie kogoś na miejsca kontuzjowanych), wybrania ustawienia i klikania ikonki „next match”. Jedynym chyba pozytywnym elementem tej gry jest świeżość składow i bogata baza danych o zawodnikach. Ale tutaj też jest ukryty

pewien minus. Otóż statystyki piłkarzy bardzo często są idiotyczne. Porównajcie chociażby Owen i Fowlera a „naszego” Mielcarskiego. Co z tego wynika? Pan Grzegorz Mielcarski jest w F.A. PLFM 99 LEPSZY od napastników Liverpoolu! O wygraną naszą reprezentacji w



marcu na Wembley nie musimy się w takim przypadku martwić. ;) Takich wątpliwych „rewelacji” jest mnóstwo. Podobnie niespodzianką in minus jest terminarz rozgrywek ligowych. Trzykrotnie zaczynałem „new game” i trzy raz był on całkowicie inaczej ułożony. Dziwne, prawda? Ale to wszystko pestka w porównaniu do AI komputera. Jest on





beznadziejny, sztuką w F.A. PLFM 99 jest zremisowanie spotkania, a przegrać mimo szczerych chęci i prób, nie udało mi się. Chyba jest to niewykonalne. Stwierdziłem to po rozegraniu ponad 60 meczów, z których dwa zremisowałem, a resztę wygrałem i to raczej wysoko. Może to wina mojego zbyt ofensywnego ustawienia (3-4-3)? W innych menadżerach też stosuję takie ustawienie i czasami kończy się to tragicznie. Nie wiem,

może autorzy postawili sobie za cel uszczęśliwić wszystkich graczy na siłę i dlatego AI komputera jest takie słabe?

Mam też zarzuty do animacji przedstawiających mecze. Ogólnie zawodnicy i stadiony wyglądają bardzo dobrze (w końcu to chłopaki od FIFA), ale sposób w jaki się poruszają przypomina pływającego Frankenstein. Po pierwsze człapie tylko dwóch, trzech piłkarz będących najbliżej piłki. Po drugie oni chodzą, a nie

biegają. Po trzecie piłka jest chyba z ołowiu, a przynajmniej sprawia takie wrażenie. Po czwarte akcje są zbyt schematyczne, wyglądają mniej więcej jak te z Premier Manager 98. Strzał z dwudziestu metrów i albo jest bramka, albo jej nie ma. Żadnych akcji oskrzydlających czy też sam na sam. Za to nieźle są komentarze, zresztą po usłyszeniu komentatora zaraz zorientujecie się, że to nasz stary, dobry znajomy z FIFA.

Z nieukrywaną radością kończę granie w F.A. Premier League Football Manager 99. Tej grze brakuje tego wszystkiego, co ma Championship Manager 97/98 lub USM 98. Ma mało opcji, jest nudna, a do tego straaasnie wolno chodzi. Największą (i chyba jedyną) zaletą F.A. PLFM 99 jest demko, które pojawia się po wciśnięciu napisu „Quit to Windows”. Przynajmniej ono jest zrobione z humorem i ma chyba za zadanie podpreperowanie zszarganych nerwów. Ten menadżer to wielki niewypał i ocenę 5 daję tylko i wyłącznie ze względu na to, że bardzo szanuję producenta. W innym przypadku F.A. PLFM 99 zasługiwałaby najwyżej na 3 lub 4.

|  |                                                                                |
|--|--------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Producent:</b><br>EA Sports                                                 |
|  | <b>Wymagania:</b><br>P100, 16MB, WIN 95, CD2                                   |
|  | <b>Dystrybutor:</b><br>IPS<br>tel. (022) 6422766                               |
|  | <b>Internet:</b> <a href="http://www.easports.com">http://www.easports.com</a> |

# MANGA ZA DARMO!

## TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ! WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł



**MANGA FANTASY II**  
Kolekcja grafiki  
Hentai Manga - 35.00

**MANGA SILENKA** - 28.00

**MANGA POWER**  
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga  
czyli tysiące mangowych rysunków  
dla dorosłych.

**MANGA XXX COLLECTION**  
Płyta dla dorosłych. Cafe 650 MB  
roznieglizowanych, rysunkowych pieknieśc  
Format: jpeg i bmp. Niezabijane oprogramo-  
wanie na płycie.

**MANGA BILAWA**  
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków  
erotyk manga w formacie JPEG, GIF, PCX,  
a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze  
stop-klatki z gorących filmów.

**WORLD OF MANGA I**  
nad 1850 obrazków  
acie jpeg, gif, tiff, bmp.  
Nie powtarzają się  
Atrakcja jest lista  
nawierów FTP z mangą.  
Bonus to demo NINJA2.  
Pełny odjazd!

**WORLD OF MANGA II**  
Prawie 1500 obrazków w formatach  
jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja  
sit'ów FTP z mangą oraz extra  
kilka filmowych plików audio  
(au, wave). Na płycie niezbędne  
oprogramowanie.

**WORLD OF MANGA III**  
Migawki z bajek  
"Czarodziejka z Księżycą"  
i "Ranma", mnóstwo  
robotów i samolotów.  
Czasów 4000 obrazków!

**WORLD OF MANGA IV**  
Długo wyczekiwana  
przez wszystkich  
porcja nowych  
mang dla każdego.

**KISS**  
Płyta zawiera jedyną  
w swoim rodzaju  
kolekcję Kiss-ów

**KAWAII 1, 2, 3, 4, 5, 6 po 25 zł.**

### HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 39.00  
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 39.00  
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 39.00

DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 39.00  
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 39.00  
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 39.00  
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 39.00

**KISS XXX Collection**  
Kolekcja Hentai Kiss  
dla dojrzałego Otaku



**WICKED CITY**  
1xCD  
Czas trwania 85 min.

**FIRST OF THE NORTHSTAR**  
2xCD  
Czas trwania 112 min.

**NINJA SCROLL**  
2xCD  
Czas trwania 94 min.

**MASAMUNE SHIROU'S APPLESEED**  
1xCD  
Czas trwania 68 min.

**AKIRA**  
2xCD  
Czas trwania 124 min.

**THE PROFESSIONAL**  
GOLGO 13  
2xCD  
Czas trwania 117 min.

**PRZEDAŻ WYSEKOWA I KORESPONDENCJA:** EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57  
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006; 3460086, fax (071) 3537010  
DISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław  
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kollata 4, 51-152 Wrocław  
INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: [exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)



**XXX COLLECTION**



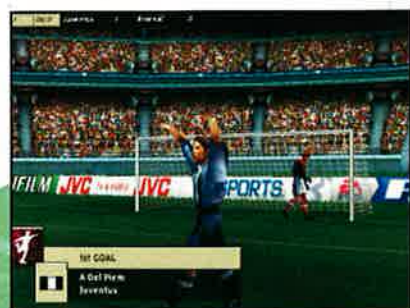
# FIFA 99

## Fifa po raz szósty

Jak widzicie po tytule, zadałem sobie wiele trudu, aby policzyć wszystkie części sagi EA Sports. Nie było to łatwe, bo zawsze miałem trudności z matematyki, ale udało się. Gwoli ścisłości dodam tylko, iż jest to trzeci tytuł w przeciągu dwunastu miesięcy. Jak zapewne wiecie, w ciągu tego roku jakoś specjalnie nie było rewolucji sprzętowych, więc jeżeli nie oczekujecie większych zmian, to macie całkowitą rację. Najlepiej FIFA 99 podsumował mój kolega: „To tak jak pomalować starą babę i powiedzieć, że to szesnastka z gwarancją”. Muszę przyznać, że coś w tym jest...

ELD

**T**o, że nawrzucałem trochę na „dzień dobry”, nie oznacza, iż ta gra jest słaba. Wprost przeciwnie - graficznie jest nawet lepsza od World Cup 98, ale niestety jest również wtórna. W sumie zmiany są raczej kosmetyczne. Przyjrzyjmy się zatem na początek możliwościom rozgrywki. Do dyspozycji mamy: Friendly, Quick Start, Season, European Dream League oraz Golden Goal. Co znajduje się w Friendly i Quick Start, tego chyba nie muszę wyjaśniać. W Season można wybrać Cup lub League, albo stworzyć własne rozgrywki pucharowe bądź ligowe. Cup oferuje nam tegoroczne rozgrywki o



europejskie puchary. Jest więc tutaj Champions League, Puchar Zdobywców Pucharów (nota bene od przyszłego sezonu tego pucharu już ma nie być...) oraz Puchar UEFA (mała ciekawostka: w grze ten puchar nazywa się UFA! oto kolejny dowód jak bardzo FIFA i UEFA nie przepadają za sobą). Wśród zespołów ubiegających się o te puchary są również nasze drużyny, ale co dziwne - tylko w dwóch pierwszych pucharach. Nie ma natomiast polskiego przedstawiciela w Pucharze UEFA, a jak przecież każdy wie, w tegorocznych rozgrywkach pewien polski klub (nie wymienię jego nazwy ze względu na

specyficzne powiązania pewnego wrocławskiego klubu z owym klubem) całkiem nieźle sobie poczynił.

Do rozgrywek ligowych można przystąpić w którejś z 12 lig. Wreszcie zrezygnowano z tych egzotycznych lig pokroju malezyjskiej, za to mamy aż 10 lig europejskich. Granie w ligę ma



dwie poważne wady. Otóż po pierwsze rozgrywki trwają tylko jeden sezon, a po drugie chciałbym aby można było oprócz meczów ligowych rozgrywać spotkania także o krajowy puchar, a także europejskie trofea. Zawsze właśnie to mnie denerwuje w każdej FIFA, że nie ma tych możliwości. Oczywiście można sobie osobno pograć w Cup, ale to nie to samo co zdobyć naraz trzy trofea. W zamierzeniach całkiem fajną zabawę miał oferować tryb European Dream League. Jak być może pamiętacie, kilka miesięcy temu parę najbogatszych klubów europejskich postanowiło stworzyć tzw. Superligę. Mieli tam grać najlepsze (czytaj najbogatsze) kluby z kilku najsilniejszych lig. Pomyśl ten w końcu upadł (głównie za sprawą powiększenia Champions League i sprzeciwu Realu oraz Barcelony), niemniej jednak właśnie Superligę ma naśladować European Dream League. Gra tutaj 20 zespołów podzielonych na dwie grupy. Generalnie zabawa jest całkiem cool, ale niestety rozgrywa się aż po cztery spotkania z każdym przeciwnikiem i to po pewnym czasie powoduje, że rozgrywka robi się nudna.

Taki sobie jest Golden Goal. Nie ma tu limitu czasowego, tylko ustawia się do ilu bramek się gra. Jeżeli na przykład ustawimy na trzy gole, to wygrywa ta drużyna, która pierwsza zdobędzie trzy bramki. Duży minus należy się autorom za poziomy trudności. Moim zdaniem powinni się oni postarać o rozwiązanie znane chociażby z NHL 99, czyli o cztery poziomy trudności. Niestety tu są tylko trzy i różnice pomiędzy nimi są wyraźne. Na Amateur gra się dziecinnie prosto. Nasi piłkarze są przede wszystkim szybsi, a do tego przeciwnik nie za bardzo nawet się kwapi do przeszkadzania. Bramki zdobywa się wręcz seryjnie. Na Professional sprawa się troszeczkę komplikuje. Nie ma tutaj już miejsca na popisy solowe, bo przeciwnik zaraz odbiera nam piłkę. Na całe szczęście dość nieskutecznie gra komputer w ataku, a po kilku meczach okazuje się, że istnieje na niego dość prosty sposób. Trzeba tylko grać z pierwszej piłki.





Po lewej:  
To nie jest screen z Intra - to  
grafika samej gry! (to  
samo tyczy się innych  
obrazków...).

Kilka błyskawicznych podań i strzelamy bramkę. Muszę tutaj dodać, że na wszystkich poziomach bramkarze bronią tak jakos nieszczególnie i puszczają dość dużo goli.

No i na deser najtrudniejszy poziom, czyli World Class. Co by nie mówić, to naprawdę jest klasa światowa. Komputer po pierwsze jest szybszy od naszych piłkarzy, po drugie sterowanie naszymi graczami nagie okazuje się nad wyraz toporne, a po trzecie ten patałach jest równie skuteczny w ataku jak i w obronie. Mój osobisty sposób na niego to nabijanie rzutów różnych i strzelanie z nich bramek. Nie ma nic prostszego niż wrzutka na pierwszy słupek i strzał z najbliższej odległości. Tak jak już napisałem na początku tego akapitu - przydałby się czwarty poziom. Taki między Professional a World Class.

Pora na omówienie grafiki i dźwięku. Grafika uległa nieznacznej, ale jednak, poprawie. Piłkarze wyglądają lepiej, a przede wszystkim zgrabniej poruszają się po murawie. Motion capture w przypadku FIFA 99 jest bliski ideału. Szczególnie fachowo wyglądają parady bramkarskie, a także wślizgi i faule (nie ma nic przyjemniejszego niż brutalna kosa od tyłu). Nareszcie coś zrobiono z warunkami atmosferycznymi. W World Cup 98 oraz FIFA

98 RTWC, kiedy ustawiony był deszcz bądź śnieg, to tylko zmieniał się wygląd murawy. Natomiast w FIFA 99 pada deszcz i sypie śnieg. No, od razu wygląda to bardziej realnie, a przede wszystkim piłka zachowuje się adekwatnie do stanu murawy. Nieraz staje w miejscu, a czasami dostaje poślizgu. Skoro jesteśmy przy zachowaniach, to muszę zaznaczyć, że w przeciwieństwie do World Cup 98, tym razem sędziowie nie płaczą się pod nogami i ogólnie nie zwracają na siebie uwagi. Znikły też te dziwne obrony bramkarskie, bo może pamiętacie, ale czasami goalkeeper lapał futbolówkę, a była zaliczana



bramka. W FIFA 99 nie znajdziemy takiego buraka i bardzo dobrze.

OKI, nie byłbym sobą, gdybym nie doczepił się do dwóch szczegółów, o które miałem pretensje przy okazji FIFA 98 i World Cup 98. Chodzi

#### Plusy:

- odrobine poprawiona grafika
- ciekawe możliwości rozgrywki
- znikło kilka buraków z WC 98

#### Minusy:

- World Cup w wydaniu klubowym
- muzyka!!!
- przydałby się czwarty poziom trudności

Ocena:

8

oczywiście o te nieszczęsne nazwiska na koszulkach i twarze piłkarzy. Czy naprawdę nic z tym się nie da zrobić??? Nie wierzę... Stadion jak zwykle wygląda ładnie i nie można się tu do niczego przyczepić. W sumie jest ich aż 20. Co warto zauważyć, nie są to tylko te największe stadiony, ale też i mniejsze, jak np. stadion Rosenborga Trondheim. Reszta grafiki, czyli menu's etc. także nie budzą żadnych zastrzeżeń. Muzyka to zdecydowanie najsłabsza strona FIFA 99. Utwory przygrywające w momencie kiedy szperamy w menu'sach są tragiczne. Nie chodzi mi nawet o to, że prywatnie nie przepadam za techno, bo nawet koleś słuchający takiej muzyki poprosił mnie o wyłączenie jej. Chodzi o to, że ta muzyka jest po prostu słaba. Aż z rozrzedzeniem wspominam muzykę z World Cup 98. Dźwięk za to tradycyjnie stoi na wysokim poziomie, ale... Ale człowiek zasypia z nudów, kiedy słyszy tych samych



komentatorów i te same anemiczne komentarze. Mam propozycję dla panów z EA Sports: zatrudnijcie Szpakowskiego. Facet co prawda komentuje bardzo stronniczo i popełnia masę błędów (... i tam nie pilnowany Seedorf wszedł między dwóch obrońców...), ale przynajmniej wczuwa się w swoją rolę.

No i cóż ja biedny recenzent mam napisać w podsumowaniu? FIFA 99 jest jak dotychczas na pewno najlepszą symulacją piłki nożnej, ale w sumie niewiele się różni od poprzedniej części. Można nawet tę grę określić jako World Cup w wydaniu klubowym. Nie wiem, może dlatego tak się dzieje, ponieważ autorzy już nie mogą nic wyciągnąć z obecnego sprzętu i może potrzeba kolejnej rewolucji sprzętowej na miarę 3Dfx? Suma summarum wystawiam FIFA 99 ocenę 8, pomimo że jest ona lepsza od World Cup 98. Działaj tak z uwagi na inflację oraz przez fakt, iż postanowiłem wszystkie gry sportowe odnosić do mojego ideału, czyli NHL 99. Ciekawe jak na tle FIFA 99 wypadnie Actua Soccer 3, która łąda dzień ma przyjść do redakcji?

|  |                                                                                |
|--|--------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Producent:</b><br>Electronic Arts                                           |
|  | <b>Dystrybutor:</b><br>IPS<br>tel. (022) 6422766                               |
|  | <b>Wymagania:</b><br>P133, Win95/98, 16MB,<br>CDx2, DirectX6                   |
|  | <b>Internet:</b> <a href="http://www.easports.com">http://www.easports.com</a> |

INFO



# Prisoner of Ice

Kompletna solucja

Pamiętajcie, proszę, żeby z każdym rozmówcą rozmawiać aż do kompletnego wyczerpania tematu.

EL GENERAL MAGNIFICO

## 1. Podwodna łódź „Victoria”

Pogadaj z kapitanem Lloydem. Po rozmowie Ryan pójdzie za kapitanem do ławki. Niedobrze... Gdy potwór przetrąci się z kapitanem, weź gaśnicę i przygaś nią pożar. Wróć na mostek. Spójrz na szufladę po lewej. Wyjmij z niej wszystko, co się da. Przejdź do kubiczku (sleeping quarters). Weź siekierę (obok drzwi), a ze stołu - medal św. Krzysztofa (St. Christopher's medal). Potem pogadaj z Wayne'em. Gdy wyjdzie, użyj medalu, by zahipnotyzować nieprzytomnego Hamsuna. Zanotuj jego słowa na dyktafonie (tape-recorder). Przed powrotem na mostek weź kamizelkę ratunkową (life-jacket) i lodolazy (crampons) z drugiej koi. Kiedy wrócisz na mostek i pojawi się potwór (onze tytułowy Uwięziony w Lodzie), użyj (na Ryaniu) dyktafonu, a słowa Hamsuna unicestwią bestię.

Pogadaj z Driscollem, aż da ci radiostację (walkie-talkie). Zakoduj sygnał z książki kodowej (użyj jej na radionadajniku). Aby się dowiedzieć, jaka jest konieczna do korzystania z radia częstotliwość, zejdź do maszynowni.

Zanim pošlesz Ryana na mostek, podnieś nastawny klucz (adjustable spanner) - leży pod silnikiem. Na mostku Użyj radia i książki kodowej - Ryan wyśle sygnał S.O.S.

Wróć do ławki i posłuż się lodolazami, by przejść po śliskim lodzie. Otwórz kluczem skrzynię obok drzwi celi - znajdziesz w niej rakietnicę. Po powrocie na mostek niech Ryan przy pomocy nastawnego klucza odkręci metalowy okrągły rygiel (draining wheel) przy uszkodzonych drzwiach. Potem rozwal siekierą skrzynkę rozdzielczą (electrical box). Kable są poprzerywane, ale możesz odtworzyć obwody przy pomocy przełączników - nie jest to trudne. Potem niech Ryan przejdzie do przedziału torpedowego - przez zamknięty do tej pory luk w kubiczku.

W przedziale torpedowym weź flarę i załóż pokrętło (draining wheel) na dziurę po prawej. Potem użyj pokrętła, a woda zniknie. Otwórz luk torpedowy (torpedo launcher tube) i rusz No. 26. Niech Ryan pogada z Driscollem przez walkie-talkie i Driscoll wyśle go na powierzchnię.

## 2. Baza Księcia Edwarda na Falklandach

Po obejrzeniu animacji weź cygaretkę i swoje akta (ID) ze stołu obok drzwi. Otwórz lewą szufladę, gdzie znajdziesz kod do sejfów (zapisz go koniecznie). I poczekaj, aż

i popatrz. Przed opuszczeniem sali, każ Ryanowi dokładnie przejrzeć centralną półkę (bookshelf). Ryan znajdzie czysty notatnik (book) i (wewnątrz) drugą część szyfru do sejfów. Zapisz i wyjdź. Przejdź do sali łączności (communication room). Pogadaj z Shawem (Ryan dostanie wiadomość). Podgrzej akta (ID) na czajniku (kettle) - znajdziesz w nich swoją fotografię, którą para odklei. Nigdy nie wiadomo, do czego może się przydać własna fotka. Przejdź do biura Searsa i otwórz sejf za malowidłem (painting). Użyj zapisanych cyfr. Weź wszystko, co znajdziesz wewnątrz. Teraz spójrz na stół, przyłóż fotografię do druku (paper), a potem przywal pieczęcią (rubber stamp). No i przepustka dla Ryana gotowa.

Winda zjedź do piwnicy. Wartownikowi okaż się przepustką. Potem idź przede wszystkim do środkowego pomieszczenia i weź z półki puszkę po przedpotopowej konserwie (tin). Potem wejdź w drzwi po prawej. Pogadaj z miss Trend, by umówiła Ryana z doktorem. Wejdź do doktora i spytany o dolegliwości, poskarż się na brzuch (stomach), a potem na dowód tego, że zjadłeś coś wybitnie nieświeżego, pokaż omszałą puszkę. Kiedy doktor skoczy po lek, weź ze stołu podręcznik dla miłośników majsterkowania (assembling manual). Wyjdź i podejdź do lewych drzwi, a potem daj Finlaysonowi podręcznik. Wpuści cię do środka, ale gdy z nim pogadasz, okaże się służbistą i nie pozwoli zajrzeć do akt (files). No, to weź ze stołu cygaretkę (cigarette), ze ściany świeć gaśnicę (extinguisher), potem wrzuć cygaretkę do kubła na śmieci (bin) i schowaj się w ciemnym rogu za półką. Gdy strażnicy wyjdą, zgaś kubel i wejdź do pokoju z aktami. Tylko jedna szuflada jest otwarta - obejrzyj akta i wyjdź.

go na pokład Victorii. Sęk w tym, że łódź jest skuta lodem i niełatwo wejść do środka.

Weź kabel (cable) i załóż go na słupek relingu (bar). Potem przejdź w prawo. Otwórz skrzynię w podłodze (floor chest) i weź z niej wszystko - a z dwóch kawałków metalu złóż klucz (marine key), którym Ryan otworzy mostek (bridge). Obejrzyj guzik (button) aparatu samozniszczenia łodzi (obok stanowiska Driscolla), bo potem możesz nie mieć czasu na to, by go odnaleźć.

Przejdź do kubiczku i weź papier z szafki (wardrobe). Wróć na mostek, a spiesz się, bo jest limit czasowy. Pojawi się Uwięziony w Lodzie, któremu na pewno przydałaby się wizyta u manikiurzystki. Użyj klucza na guziku autodestrukcji (button). Potem otwórz nim (kluczem) zamek. I opuść mostek po drabinie, bo uruchomiłeś mechanizm, który ma wysadzić łódź w powietrze, gdyby wpadła w ręce wroga. A wpadła, ani słowa...

Po dość długiej animacji, podczas której dowiesz się, że we wzorowo dotychczas prowadzonej bazie wybuchła panika, jak podczas pożaru w burdelu, zobaczysz Quincy'ego pożeranego przez Więźnia - tuż przed śmiercią wystęka coś o kamieniu za mapą... Ha! Unieruchomiwszy bestię pentagramem, przejdź do laboratorium (to pomieszczenie, gdzie przyjmował doktor) i weź ze stołu po prawej igłę. Potem przejdź do biura Searsa, wbij igłę w mapę okolic podbiegunowych i pojawi się skrytka. Weź z niej wszystko i wróć do izby chorych. Użyj kamienia (Mnar Stone) na Ryaniu. Uwięzionego porwą dyabli. Weź z podłogi teczkę z aktami. Z akt dowiesz się, że dalsze poszukiwania trzeba ci podjąć w Buenos Aires, gdzie skierował cię list niejakiego Parkera (obecnie zresztą profesora i znawcy



W maszynowni znajdziesz Stanleya przyniesionego belką po wstrząsie i leżącego na pokładzie. Użyj przełącznika (switch) i skorzystaj z radiostacji, bo Ryan sam nie da rady podnieść ciężaru. Stanley zostanie uwolniony. Pogadaj ze Stanleyem, aż poda częstotliwość.

Quincy przyniesie plan

służb Ryana. Wyjdź i gdy strażnik pójdzie sobie precz, weź ze stołu film. Przejdź do sali odpraw (briefing room). Pogadaj z Mc Lagenem i poczęstuj go cygaretkami, zgodzi się wyświetlić film dla Ryana. Daj mu film



Sears powiadomi Ryana o zniknięciu jednego ze swoich ludzi, a gdy Ryan powie mu o inkantacji, za pomocą której można załatwić potwora, odeśle





dawnych kultur - tak jest, to bohater Shadow of the Comet), który był przyjacielem Hamsuna.

### 3. Library at Buenos Aires

Pogadaj z Hernandezem i Dianą. Okaze się, że Diana jest córką Parkera i szuka swego ojca, którego gdzieś tu niedawno widział. Zobaczysz dość długą wstawkę animowaną, w której pracownik muzeum wyjaśni ci, kim był Uwięziony w Lodzie, potem zaś pojawiają się naziści (skąd my to, u licha, znamy?), nasłani oczywiście przez pracującego w bazie na Falklandach szpiega... Dramatyczną sytuację przerwie zdumiewająca interwencja drugiego Ryana... Kiedy wszystko się skończy, pójdz za Dianą do biblioteki. Weź książki leżące obok drzwi i laskę (stick) w rogu. Starannie przeszukaj półkę. Pośrodku znajdziesz jedną książkę (book). Po ruszeniu tej książki pokaże się sekretne przejście.

Na drugim piętrze przyciągnij laską drabinę i Ryan będzie mógł pójść wyżej.

Trzeci poziom. Na drugiej po lewej półce jest pusta przestrzeń. Spójrz na nią i ulóż książki w następującej kolejności od lewej ku prawej: Sofokles, Szekspir, Goethe - czyli chronologicznie. Ukażą się schody.

Poziom czwarty. Przekonawszy Dianę, by się usunęła z drogi, idź w prawo i po schodach do góry.

Poziom piąty. Pchnij postument z rogu po prawej - w środkowym pojawi się skrytka. Weź z niej klucz. Otwórz kluczem drzwi i wyjdź. Przeszedłszy w prawo, kliknij na dysku w dłoni dyskołota. Podeszedłszy do posągu Venus, wdrap się na podest, potem przejdź do posągu Jupitera i z niego spróbuj sięgnąć Jupitera po dysk.

Znowu ci naziści!

### 4. Baza Nazistów w Orlim Zamku (rok 1937)

(twórcy gry bardzo widać lubią film TYLKO DLA ORLÓW).

W swojej celi weź wszystko ze stołu i użyj łyżki (spoon), by wydłubać otwór w ścianie po lewej. Pogadaj z profesorem Parkerem. Wstawaj po każdej wypowiedzi, bo cię rozstrzelają. Niemcy lubili posłusznych więźniów. Weź stółek w swojej celi. Gdy Hamsun, Diana i Parker zostaną wyprowadzeni, Dietrich da ci papier i pióro, byś napisał wiadomość dla szefów Ryana w Waszyngtonie.

Zatkaj papierem zlew, weź stółek i przesun go na środek celi, a gdy pojawi się strażnik, daj mu w łeb stołkiem, potem szybko odłóż stółek i weź żołnierzowi klucze, a następnie zamknij drzwi swojej celi. Przesun stół na środek celi, postaw na nim stółek i wspinaj się do krat wentylacyjnych. Krate otwórz łyżeczką albo piórem. Przejdź duktem w prawo, a na rozwidleniu wybierz dowolne przejście. I podsłuchaj rozmowę zaniepokojonych Niemców.

Trafiwszy do jamy z lawą, popchnij prawy stalagmit, by otworzyć kamienną niszę z lewej. Podnieś ukryte w niej rubin i ametyst. Przejdź po moście nad lawą z prawej. Włóż rubin w lewe oko posągu, a ametyst w prawe. Przejdź furta, jaka się otworzy w posągu.

Przejdź jeden ekran w lewo i łomem poluzuj kamień (stone) na półce przed stołem rozgrzanych skałek. Jezioro

Szybko rozgrzej łom w lawie i użyj go do uwolnienia koła (wheel) wózka. Potem pchnij wózek, by otworzył drzwi po prawej. Natychmiast potem (nawet lekceważąc kursor wahadła) pchnij Ryana na prawo i przez drzwi, zanim dopadnie go uwolniona bestia. Bestia dalej nie pójdzie, nie musisz się więc już spieszyć.

Wetknij łom w wielki wentylator i przedostań się dalej. Obejrzyj sekwencję, w której Dietrich (już mu zupełnie odbiło!) i Nerackamous znikają we Wrotach Słońca, zostawiając więźniów na żer kolejnemu potworowi. Przerwij to niesmaczne widowisko, otwierając kratę i odczytując zapisek ze strony, którą Ryan ma w przepastnej kieszeni. Potwór zastygnie w bezruchu, a Ryan da nura we Wrota.

### 5. Baza Schlossadler (rok 2037)

17 stycznia 2037

Podnieś lufę pistoletu i jego środkową część na lewo od konsoli skanera. Kliknij na stalowej płycie w połowie podstawy Słonecznych Wrót, by zobaczyć pewien szczegół dotyczący pochodzenia Ryana. Przejdź w prawo i weź trzecią część pistoletu spod konsoli. Weź z konsoli baterie i wetknij je do szczeliny w skanerze (kliknąć trzeba pierw w jego ekranie). Uruchom zasilanie (czerwony guzik po lewej) i przenieś trzy części tajemniczej broni na tło ekranu. Masz rewelacyjne działo F.N.D. (Freeze «n» Destroy). Przejdź do terminalu komputera, by dowiedzieć się o tajemniczych wydarzeniach w przeszłości, w które zamieszany był ojciec Ryana, Howard Philips Parker (czy to przypadkiem nie oznacza, że Diana jest ciotunią Ryana?). Przejdź w lewo i weź ładunki nitrogenowe leżące

Przy pomocy solarnego dysku (użytego na Rynanie) teleportuj go przez Wrota do 1937. Natychmiast też rzuć zaklęcie (książka na Ryana), by unieszkodliwić Więźnia. Pogadaj z Ryanem i po przeteleportowaniu do 1937, użyj FND na nazistowskiej świni - Harlandzie.

### 6. Illsmouth

18 styczeń 2037

Zostałeś przeniesiony do Sali Nerackamousa znajdującej się w Illsmouth. Pociągnij za kółko w ścianie, a z posadzki wysunie się kamienny postument. Ulóż symbole w następującym porządku:

|          |       |         |             |
|----------|-------|---------|-------------|
| Ice      | Water | Air     | Fire        |
| Prisoner | Dagon | Cthulhu | Nyarlahotep |

Polóż posiadany kamień na puste miejsce w Necronomicon. Za Ryanem pojawiają się widma Boleskine'a i Nerackamousa. Przyłóż im swoim świetlistym mieczem. Weź księgę i wyjdź na prawo.

Wejdź do łodzi, a gdy pojawi się faszystowski slugus (Sears, ty świniol!), wciągnij go w rozmowę korzystając z hasel: Howard Parker  
John T. Parker  
Great Old Ones

I natychmiast użyj znajdującej się za tobą i z lewej liny (rope), by zwalić na Brunnera... przepraszam Searsa, świecznik.

Rozwal mieczem prawą czaszkę, by stłumić płomienie piaskiem. Potem naciśnij kamienną płytę (flagstone) pośrodku ekranu w dole. Przejdź przez piasek i wejdź w zębaty otwór. W kamiennym kręgu trzykrotnie osłoń



lawy stopi lód, który więzi potwora. Dobrze będzie, jak użyjesz teraz czaru SAVE GAME.

na podłodze. Używając FND, rozwal blok zamykający dostęp do szafki po lewej. Weź z szafki co w niej znajdziesz (replikę słonecznego dysku i kamień).



Ryana mieczem przed inkantacjami niegodziwców, a gdy Dietrich padnie na kolana, połóż Necronomicon na ołtarzu pośrodku.

I wybierz jedno z zakończyć:

The survivor of Time - Ten, co ocalał z otchłani Czasu.

The one who never was - Ten, którego nigdy nie było.



# Tipsy

Przypominamy, że więcej tipsów, trainery, cheat-machines itp. znajdziesz w dziale Bonus/Bonus2/Tipsy.

## Blood 2



Naciśnij T, po czym wpisz:

- |              |                              |
|--------------|------------------------------|
| MPGOD        | - Godmode                    |
| MPKFA        | - pancerz, amunicja, zdrowie |
| MPHEALTH     | - zdrowie                    |
| MPAMMO       | - amunicja                   |
| MPARMOR      | - pancerz                    |
| MPClip       | - przechodzenie przez ściany |
| MPPQS        | - Show Position on/off       |
| MPCAMERA     | - ujęcia kamer               |
| MPLIGHTSCAPE | - Light Scape on/off         |

Tipsy testowano na demie - ale powinny też działać w pełnej wersji.

## Colin McRae Rally

Nowe cheaty!

- |           |                                                                      |
|-----------|----------------------------------------------------------------------|
| DARKSIDE  | - wszystkie tory w nocy                                              |
| BACKAGAIN | - wszystkie trasy... ale startujemy na mecie, finiszujemy na starcie |
| FREEWAY   | - dostęp do wszystkich tras                                          |
| PASSEDOUT | - nowy kierowca? (Nicky)                                             |
| WHITEOUT  | - wszystkie trasy we mgle                                            |
| PRESSFAST | - większa szybkość                                                   |
| CHOIRBOY  | - Nicky dziwnie mówi                                                 |
| SPECIALD  | - replay transition mode                                             |
| ROCKETMAN | - turbo boost                                                        |
| BIGGUNS   | - 2x większa moc silnika                                             |
| TURNBACK  | - ???                                                                |
| ALIENGOD  | - samochód z galarety                                                |

## Delta Force

Naciśnij ~ w konsoli (to ten sam klawisz co ~) i wpisz:

- |                             |                                                 |
|-----------------------------|-------------------------------------------------|
| iwill survive               | - God mode                                      |
| raindropskeepfallinonmyhead | - zdaje się, że ma to wpływ na celność strzału? |
| takeittothelimit            | - amunicja                                      |
| hitmewithyourbestshot       | - komputer pokazuje na co go stać!              |
| closetoyou                  | - ???                                           |

## DethKarz

Wpisz w menu głównym:

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| itsasmallworld | - wszystkie samochody   |
| koolnu         | - wszystkie trasy       |
| zrakhted       | - po prostu WSZYSTKO :) |

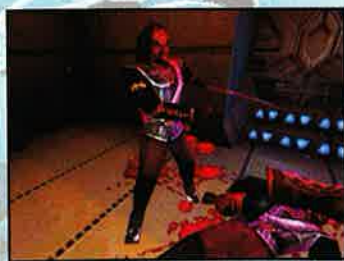
## Dune 2000

Wystartuj misję (Atrydami) i zgraj ją natychmiast. Edytuj save'a. Kasa jest zapisana pod adresem 24354 (hex). Dalej już wiesz co robić :). PS. Na Cd-ku są save'y do tej gry - wszystkie misje dla wszystkich rodów.

## F-16 Multirole Fighter

Cheaty do tej gry są identyczne jak do Mig-29 Fulcrum! (Te zaś znajdziecie w tym numerze CDA;))

## Klingon Honor Guard



Uwaga: to są nowe cheaty, inne od tych z 12/98. Naciśnij Tab, wpisz kod. Ewentualnie naciśnij tyldę (~) i wpisz kod:

- |                     |                                                                     |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------|
| hideactors          | - ukrywa wszystkie potwory, znajdzki, bronie itp.                   |
| invisible1          | - włącza niewidzialność                                             |
| invisible0          | - wyłącza niewidzialność                                            |
| killall xxxx        | - zabijasz wszystkich wrogów z gatunku xxx                          |
| killpaws            | - zabijasz wszystkich wrogów na etapie                              |
| open xxx            | - skok na level xxx                                                 |
| summon klingons.xxx | - otrzymujesz przedmiot xxx, np. passcardkey (działa też na bronie) |

Uwaga: lista przedmiotów i broni do ostatniego cheatu - na CD.

## Lode Runner 2

Dodatkowe cheaty. Naciśnij Esc by wywołać cheat-menu. Wpisz: glazed donut, by móc używać poniższe kombinacje klawiszy, dodające nam znajdzki:

- |                    |
|--------------------|
| Alt K - Beach Ball |
| Alt I - Inviso     |
| Alt T - Morph      |
| Alt B - Cloak      |

## Lords of Magic S.E.

Naciśnij jednocześnie CTRL i C (ew. wciśnij CTRL i naciśnij C). Teraz wpisz: BINGO. Otrzymujesz po 200 złota, piwa i gem. Powtarzać do woli ;).

## Mig 29 Fulcrum

Naciśnij T, po czym wpisz:

- |                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| you got what i need | - nieskończona amunicja  |
| food goes here      | - reload                 |
| big gulp            | - paliwo                 |
| you're here forever | - niewidzialność         |
| damn that corner    | - nie ma kraks           |
| chiliburger         | - naprawa                |
| spindive            | - nietykliwość           |
| upside down         | - wrogowie gorzej latają |
| papereinplane       | - papierowy samolot      |
| patsux              | - ???                    |

UWAGA: poniższe cheaty działają także w F-16 Multirole Fighter!!!

## Railroad Tycoon 2



Naciśnij TAB i wpisz:

- |                  |                                             |
|------------------|---------------------------------------------|
| BigfootGold      | - zwycięstwo z gold victory.                |
| BigfootSilver    | - zwycięstwo z silver victory.              |
| BigfootBronze    | - zwycięstwo z bronze victory.              |
| BoBo             | - przegrywasz misję                         |
| King of the hill | - dostajesz 100.000\$                       |
| Cattle futures   | - ???                                       |
| Powerball        | - kompania jest bogatsza o 100 milionów \$. |
| Slush fund       | - j/w ale tylko 1 mln.                      |
| Let me in        | - dostęp do zakazanych obszarów             |
| Speed Racer      | - dwa razy szybsze pociągi                  |
| AMD103           | - wszystkie maszyny mają silniki AMD103     |
| Casey Jones      | - ???                                       |

Show me the trains - wszystkie silniki Overtime - zdaje się, że dodaje trochę czasu

Viagra - większe miasta

## Sin



Naciśnij tyldę (~) i wpisz:

- |                  |                                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------|
| /Health          | - zdrowie na maxa                                          |
| /wuss            | - wszelka broń                                             |
| /superfuzz       | - God mode                                                 |
| /spawn xxxx      | - otrzymujesz broń/ przedmiot xxx (np. spawn sniper rifle) |
| /spawn lensflare | - efekty świetlne                                          |

## Test Drive 5

Wpisz się na hi-score poniższymi kodami.

- |           |                                             |
|-----------|---------------------------------------------|
| kneacked  | - trasy od końca                            |
| whooooosh | - Nitros (naciśnij sygnał podczas jazdy...) |
| mjcim.rc  | - małe samochodziki                         |
| sausage   | - dodatkowe samochody                       |

Uwaga: używając Nitros nie przekraczaj drugiego biegu albo pożałujesz...

## Trespasser

Naciśnij CTRL + F1 by wejść do konsoli. Teraz wpisz:

- |             |                                             |
|-------------|---------------------------------------------|
| BIONICWOMAN | - skaczesz wysoko... ale ruszasz się powoli |
| INVUL       | - nietykliwość                              |
| LOC         | - lokacja                                   |
| TELE        | - ???                                       |
| GORE 2      | - więcej krwi                               |
| DINOS       | - zwalnia dinozaury                         |
| BONES       | - ???                                       |
| WOO         | - nieskończona amunicja                     |
| TNEXT       | - teleportacja                              |
| GORE        | - wpisz i zobacz :)                         |
| FTB         | - ???                                       |
| BTB         | - ???                                       |
| IMOUSE      | - ???                                       |
| WIN         | - outro                                     |

## X-Files

• Więcej save'ów gier  
Naciśnij Shift i (trzymając go) kliknij na ikonkę load/save - a okaże się, że masz więcej niż 3 sloty na save'y...

• Hasło? Jakie hasło?  
W słowie Welcome w warsztacie w Willmores, kliknij RMB na literze „o”... i nie trzeba znać hasła!





# F/A-18 Hornet 3.0

kompletna instrukcja do pełnej wersji gry  
opublikowanej w numerze sierpniowym CD-Action!

oraz między innymi rozwiązania do gier:

Dune 2000

Tresspasser

SiN

Half-Life

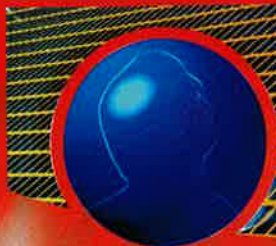
Age Of Empire: Rise Of Rome

Tomb Raider 3

Fallout 2

W NUMERZE STYCZNIOWYM 64 STRONY





# SCENA

## KOMPUTEROWA

# Scenowe podziały

Z napisaniem tego arta nosiłam się już od wielu miesięcy. Zwłaszcza ostatnimi czasy, kiedy to wojenka pomiędzy scenowcami narasta. Tematem ubiegł mnie co prawda Atom of Platoon i częściowo wyręczył, ale pewne sprawy chciałabym rozwinąć i co nieco dodać od siebie. Zresztą, wśród czytelników z pewnością znajdą się osoby, które artykułu Atoma, pt. „Scena a CD-Action” nie czytały, więc zapraszam do lektury. Mam nadzieję, że mój art ukaże się przed III wojną światową ;-).

### STEFFI OF CDA

**Z**acznę od wyjaśnienia, na cóż to nasza kochana PC Scena się dzieli. Mogę tu wyodrębnić trzy duże i najsilniejsze odłamy:

1) Scena właściwa - dla potrzeb artykułu będę nazywała tę rdzenną scenę, która powstała bardzo dawno temu. Jest ona niewątpliwie najważniejsza i przynależność do niej to zaszczyt.  
2) Scena internetowa - podobnie jak wyżej, tyle że jej członkowie zamiast spotkać się na Cparty, wołają IRC-ować na kanale #polishscene. Zapewne to plus, ponieważ mają ze sobą stały kontakt. Minusem jest zastąpienie

długich listów, nagranych na pomazanej dyskietce obok stuffu w porwanej kopercie, krótkimi notkami w postaci emaila.

3) CDAction Scena - Najmłodszy, najbardziej poniewierany, wyszydzany i obrażany odłamek PC Sceny. Według Sceny właściwej, beginner, który wywodzi się z CDA to lamer i nic nie znaczący śmieć.

Zdaję sobie sprawę, że scharakteryzowałam to bardzo ogólnie, lecz taki się na PC Scenie przyjęło. Mam cichą nadzieję, że kiedyś te bariery znikną, lecz nastąpi to najprędzej w następnym pokoleniu scenowców. Obecnie członkowie wszystkich odłamów mieszają się. Zdarza się, że ktoś należy do dwóch, a nawet wszystkich trzech odmian. Najczęściej się z tym ukrywa, lecz jest to na tyle kłopotliwa sytuacja, że dana osoba w końcu całkowicie (z)rezygnuje z działalności na Scenie. Zastanawiający jest więc powód odgórnej niechęci dla Sceny założonej przez Actiona. Dlaczego tak się dzieje? Zazdrość?! Brak tolerancji?! Może obawa przed ustąpieniem komuś miejsca? {to są pytania retoryczne :-)}. Można by tak wymieniać w nieskończoność, a wszystkie pytania układałyby się w logiczną całość. Najważniejszy i ostateczny głos na Scenie ma jak zawsze większość. Tą większością są ludzie najczęściej w wieku 15-17 lat (choćby to nie jest regułą), którzy jeszcze nie dorosli do odpowiedzialności, jaką narzuca im PC Scena. Jak to zwykle bywa, najgłośniejsi krzyczą „Precz z CDA”, „CD-Action SUKI” itp. dawni CDAction scenowcy,

którzy już porośli w piórka i na potęgę starają się zapomnieć, skąd ich korzenie.



Zachodzi podobna sytuacja, jak w przypadku nazywania NACJONALIZMU - PATRIOTYZMEM.

Śmieszy mnie fakt nazywania ludzi działających w kręgach CD-Action lamerami. Przecież takie szufladkowanie ludzi jest bezsensowne. Nie chodzi już nawet o pogardę dla CDA, tylko o to, że źle interpretowane jest tu znaczenie słowa lamer. Widocznie nie przeczytałeś słowniczka scenowego z CD-Actiona :->. Lamerem nazywamy osoby, które wykorzystują cudzą pracę dla własnych potrzeb i sławy, np. moduł, 3Dobjekt, kod źródłowy, jakiś efekt etc. Ew. tych, którzy ostentacyjnie i świadomie depczą wszelkie scenowe prawa.

Pseudo elita stara się narzucać całej scenie swoje racje i poglądy jako jedynie słuszne i obowiązujące na całej scenie. Osobiście spotkałam się z faktem, kiedy pewien TXTwriter za jakiś kontrowersyjny artykuł, w którym wyrażał swoje odmienne poglądy, trafił na listę lamarów w Diarrhei. Pytam więc: gdzie ta tolerancja, którą się szcycimy? Gdzie tu miejsce dla tych, którzy mają inne niż my poglądy?

Przeciwnicy CDAction Sceny najbardziej obawiają się zaniku undergroundowości sceny, a co się z tym wiąże - jej komercjalizację, oraz ogromnym napływem obcych niedoświadczonych ludzi i ich produkcji. Nie przypominam sobie jednak, by scena była kiedykolwiek

całkowicie undergroundowa. Przecież Copy Party nie były robione nigdy w podziemiach. Zazwyczaj były one reklamowane w prasie, w telegazecie!?, rozdawane były ulotki itp. Co do komercji, zastanawiające jest dlaczego ostatnio prawie wszystkie Party sponsorowane są przez duże firmy. Spotkałam się nawet z opinią „Dobre

party, to party na którym można zarobić”!!! Ile procent scenowców wystawiających swoje produkcje nie liczy na nagrodę? Nikt? Dlaczego więc zwycięzcy robią zamieszanie, kiedy zamiast 500zł dostaną podkładkę pod mysz? Przecież wydaje się produkcje z myślą o zaistnieniu i pokazaniu swoich możliwości, prawda? Wszelka myśl o korzyściach finansowych to już dla tych prawdziwych scenowców grzech śmiertelny... Dojdzie do tego, że Scorpika, Lazura i innych nazwiemy lamerami roku. Przecież oni zrobili grę i wzięli za to pieniądze. Już nie chcę cześcić się Lightflow, bo płytka jest naprawdę fajna i jestem dumna, że zrobiły ją sławy Polskiej Sceny.

I nie rozumiem faktu nazywania writerów piszących do CDA lamerami. Cemu nie mamy prawa zarobić sobie na np. wyjazd na Cparty? Nie wszyscy mają szczęście mieć bogatych rodziców... A może jacyś scenowcy byli zazdrośni? Nie wiem czy mogę

## Więcej sceny!

Przypominamy, iż na kompakcie każdego numeru PC Shareware, począwszy od listopada, znajdziecie co miesiąc kilkadziesiąt Mb dodatkowego (zachodniego) scenowego stuff - innego niż ten na kompaktach CDA. Tamte istnieją też kącik scenowy...



Nextis - Flarex/Yuente



## Zdaniem Smugglera

Prawdę powiedziawszy nie ma sensu, moim zdaniem, jakiegokolwiek dzielenie sceny na odłamy - może poza podziałami typu: PC-scena, Ami-scena itp. Scena z założenia ma być jedna i niepodzielna, dostępna dla każdego, kto chciałby nań wejść. Każdy kolejny podział to kolejne konflikty, kłótnie i patrzyenie z pogardą na tych innych, z tego innego lamerckiego odłamu - podczas gdy wiadomo: TYLKO MY JESTEŚMY PRAWDZIWA SCENA. A już szczególnie nie podoba mi się pomysł z wyróżnieniem CDA-Sceny. ;). Powiedzmy sobie jedno: ludzie z tej formacji to jak najbardziej normalni, różni i/lub internetowi scenowcy; może niedoświadczeni, może niedouczeni, może często żenująco nieporadni w tym, co robią. Ale to, gdzie błąd, są po prostu początkujący scenowcy. Sam siedzę na scenie od 1991 roku i spieniam się z rozmiać 1-2-3 letni stażem „elitarze”, którzy z racji tego, że są już dłużej na scenie i coś potrafią robić, sądzą, że są kimś lepszym od beginnerów. Zawsze powtarzam, że jednocześnie można być np. i wielkim koderem, i małym wrednym człowiekiem; widzę, że niestety to się często na polskiej scenie sprawdza. Ja jestem elita, ty jesteś lamer, ja jestem RASA PANÓW, a ty podciółwiec scenowy. Dziś się z Ciebie nabijam, jutro każę Ci nosić na ramieniu opaskę z napisem „jestem lamerem made in CDA”, pojutrze nie wpuszczę na Partę, a za tydzień wydaję prawo, że każdy, kto czytuje CDA może zostać bezkarnie pobity przez Naszych, ubranych dla lepszej identyfikacji w brunatne koszule... Albo może założę jakiś obozisk koncentracyjny dla lamerów. Ja, wielki guru Adolfa z grupy Moja Scena Ponad Wszystko. Brzmi znajomo? A jakże...

Wszyscy tak myślący obywatele - to właśnie Wy robicie i niszcycie scenę, to Wy zamieniacie friendship w nienawiść... To Wy dążycie do tego, by nowi posiadacze komputerów tylko grali - bo co się mają narażać elicie i wystawiać na pośmiewisko; zamiast FastTrackera lepiej wrzucić Quake 2 i jakże produktywnie spędzać kolejne miesiące. Jasne - scena jest tylko dla wybranych... a po nas tylko potop. Co się będziemy przejmować przyszłością sceny? I po kiego jacyś lamerzy mają patrzeć na nasz stuff - ich kaprawe ślepa nie są godne, by obejrzeć nasze boskie interko 4K. I precz ze wstrętną komercjalizacją - wystarczy nam kasa za wygranie kompo. Na tym polega prawdziwy scenowy underground, niustannie niszczone przez wredne CDA, kto tego nie rozumie, ten lamer i niech spada na drzewo, bo nie zasługuję, by nazwać go scenowcem. Aha, zapominałbym: ofkoż friendship rulez uber alles, herr Elitengruppenfuhrers!

zacytować Smugglera, z którym ostatnio miałam przyjemność (che che - Smuggler) rozmawiać (może? (Jasne - Smg.)) „(...) Niech taki ktoś (fakający) spróbuje najpierw napisać taki artykuł, który będzie na tyle dobry, by ukazać się w CDA, tj. przejdzie selekcję, a potem zrezygnuje z jego wydrukowania (...). Druga rzecz to nowe rzesze scenowców - świeża krew dla sceny. Czego tu się bać. Powietrza nam nie zabraknie (chyba że na jakimś CP) i dalej będzie czym oddychać. Jeśli jesteś dobry, to nie ma się czego bać... no, chyba że ... ale o tym pisał już Smuggler (9/98).

Polska Scena w CD-Action umiera. Stuff z polskich party nie trafia do redakcji, ponieważ organizatorzy się czegoś boją. (Bez przesady - z wszystkich, których zapytaliśmy o zgodę na zamieszczenie stuffu z Satelitki ;) tylko jedna grupa się ostentacyjnie wypięła... Inna rzecz, że paradoksem jest, iż dużo łatwiej uzyskać zgodę na zamieszczenie stuffu od dużych zachodnich grup i sław, niż od części polskiej „elity”. No ale widać ci na zachodzie nie wiedzą jak ma wyglądać prawdziwa scena i się komercjalizują, są lamerami etc. ;)) - Smuggler). Praktycznie w każdej produkcji pojawia się informacja, że nie wolno jej umieszczać na żadnym Cover CD. Zastanawiam się, co ich twórcy starają się udowodnić. Pokazują, że są prawdziwymi 3lit3 scenowcami? Nie zdają sobie sprawy z zalety takiej płytki. Ja i wielu moich znajomych kupując na przykład gazetę z kompaktami, na którym obok gier znajdują się scenowe produkcje, po prostu je mamy; zostaną tam one na wieki. Kiedy dostalibyśmy jakieś demo inną drogą, po jakimś czasie na naszym HDD nie byłoby już go (z powodu użycia F8 lub innej nieprzyjemnej sytuacji - a ilu z Was ma nagrywarki CP?). Wspomniana już przeze mnie sytuacja ogranicza również liczbę odbiorców danej produkcji. W końcu Cover CD Actiona trafia do około 90.000 ewentualnych „przeglądaczy”.

Być może PC Scenę traktuję za bardzo poważnie, w końcu to tylko zabawa. Jednak każda zabawa ma jakieś reguły i zasady, których przestrzeganie gwarantuje maksimum przyjemności. Poza tym dzięki scenie poznałam wielu wspaniałych ludzi, z którymi mogę wymieniać się doświadczeniami i uwagami. Takich kumpi raczej nie spotka się na ulicy... Przez cały mój czas egzystencji na Scenie zdobyłam tyle wiedzy, aby móc napisać taki tekst i być z siebie dumna. Więc nic nie jest na darmo (i za darmo :-)). Kończąc już ten nudnawy artykuł, odważę się dodać, że lubię i czytam CD-Action. Wiem, że wielu osobom moje zdanie się nie spodoba i zdęję sobie sprawę z bluzgów, które na mnie spadną po ukazaniu się tego artka. Już się boję pomyśleć co się stanie, chyba nie wyjdę na ulicę :-). Prawdę mówiąc niespecjalnie mnie to rusza, ponieważ tak jak wy, pseudoelitarze, mam duże poparcie wśród swoich i mi podobnych. Writery i czytelnicy wspaniałego CD-Action do piór!!! Przepraszam, to znaczy do klawiatur!!!

## Kurs Fast Fastrackera 2

**Witam wszystkich. Dzisiaj kończymy omawianie zabawy z offsetami. Tym razem zobaczycie, że przydają się one również tam gdzie nie używamy ani samplowanych loopów, ani sekwencji!**

FALCON



**K**ażdy pewnie zauważył, że kawałki elektroniczne nadszowane są często syntetycznymi barwami, które w powtarzających się frazach wystraszają lub wyglądają swoje brzmienie. Dzieje się tak, ponieważ odtwarzany dźwięk posiada zmieniającą się przez cały czas ilość harmonicznych składowych barwy. Zakładam, że każdy kto choć trochę interesuje się szeroko pojętym techno, wie coś nie coś na temat Rolanda tb303 i jego charakterystycznych „kwasowych”, filtrowanych, świszczących dźwięków.

### 12. „Odfiltrowywanie” barw

Filtrowanie sekwencji w tb303 odbywało się przy użyciu pokrętki „cutoff”, które odcinało harmoniczne tony. Możemy zasymulować taki efekt w ft2 przy użyciu sample offset. Potrzebny nam będzie do tego pojedynczy dźwięk, np. bass z długim czasem wybrzmiewania i zmieniającym się charakterem barwy (np. z ostrego na gładki) (przykład w

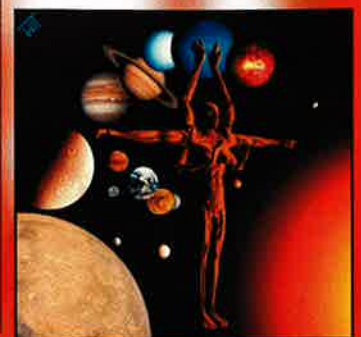
pliku ex\_acid.xml). Kiedy załadujemy już odpowiednią próbkę, wystarczy wpisać teraz obok zapisu nut kolejno miejsca odtwarzania sampla, na przykład...

Oczywiście to, w jaki sposób będzie zmieniał się charakter (ostrość) odtwarzanej barwy zależeć będzie tylko i wyłącznie od wpisywanych przez nas wartości sample offset. Musimy

pamiętać, że komenda \$Sxy jest w stanie sterować jedynie odtwarzaniem sampla od miejsca w zakresie \$0000-\$FF00. Jeśli nasza odfiltrowywana próbka okaże się dłuższa, będzie trzeba ją podzielić na kilka mniejszych.

```
00 A-3 01 ..
01 A#3 01 .. 3FF
02 C#4 01 .. 3FF
03 F-4 01 .. 3FF
04 A-3 01 .. 3FF
05 A#3 01 .. 3FF
06 C#4 01 .. 3FF
07 F-4 01 .. 3FF
```

Możemy też zupełnie pominąć sample offset i zapętlić na całą wybrzmiewającą barwę pętlę typu „pingpong”. Teraz, kiedy odtworzymy pierwszy dźwięk naszego riffu, wystarczy następnie jego nuty „puszczać” z komendą \$3xy (tone portamento).



```
00 A-3 01 .. 9A0
01 A#3 01 .. 9BC
02 C#4 01 .. 9B8
03 F-4 01 .. 9B2
04 A-3 01 .. 9AD
05 A#3 01 .. 9AA
06 C#4 01 .. 9A8
07 F-4 01 .. 9A4
```



Teraz, poprzez obniżenie wartości parametru prędkości portamento, możemy stworzyć efekt bardziej płynnego przechodzenia pomiędzy nutami. Wszystko też zazwyczaj brzmi o wiele bardziej interesująco jeśli dopiszemy jeszcze echo.

### 13. „Odszumianie” sampli

W czasie zabawy z barwami pod ft2, często możemy się spotkać z mocno szumiącymi próbkami. Zazwyczaj są to 8-bitowe sample. W przypadku sampli 16-bitowych zwykle wszystko brzmi cacy. Nie muszą chyba wspominać, że jeśli ktoś posiada kartę muzyczną odtwarzającą dźwięki tylko w ośmiu bitach (prehistoria? :)), to nieważne czy

filtrowania pasm sampli. Szumy zwykle znajdują się w pasmach powyżej 8kHz. Wystarczy wczytać sobie próbkę, skonwertować ją na sample 16-bitowy, a potem przy użyciu filtra wyciąć pasmo powyżej 8kHz. Wiele programów posiada specjalne presety filtrów, czyli gotowe „fabryczne ustawienia”, które wycinają pasma zawierające zwykle największe ilości zniekształceń (tzw. humm & hiss filter). Sporo aplikacji ma również filtry specjalnie przygotowane do „odszumiania” barw, np. sound forge 4.0 (sonic foundry) posiada efekt „smooth”, którym stopniowo możemy „wykładać barwę”. Również doskonały „cool edit” posiada filtry typu „noise reduction” oraz „hiss removal”. Działają bez zarzutu, polecam!



Bad Tony - Sonless

to będą sample „ósemki”, czy „szesnastki” - i tak będą szumić. Jedyną radą na to jest zwiększenie amplifikacji w secie, do takiego stopnia, kiedy dźwięki nie są jeszcze przesterowane, zawsze to pomaga chociaż trochę. Zakładam jednak, drogi czytelniku, że masz w środku chociaż tę namiastkę sb16 :). Jeśli tak, to teraz możemy wypróbować kilka sztuczek na odszumienie potrzebnych sampli.

- W przypadku, kiedy próbka jest np. gitarą basową lub innym basowym brzmieniem (np. bassdrum), możemy spróbować obniżyć częstotliwość sampla, np. 22kHz do 11kHz, albo z 44 do 22kHz. Przy czym należy pamiętać, żeby skrócić częstotliwość sampla zawsze o parzystą wielokrotność (np. 1/2, 1/4, 1/8), inaczej „resampling” jeszcze bardziej zepsuje nam próbkę. Przed wykonaniem „resamplingu” warto także przekonwertować sampla na 16bit.

- Jeśli nie chcemy robić „resamplingu”, to szumy sampla zawsze możemy zamaskować przez równoczesne odtwarzanie w tle innych sampli z dużą ilością wysokich tonów (np. szum fal, hi-haty i inne różnego rodzaju ozdóbki).

- Inna sprawa, że możemy szumiące sample zapisać na dysk jako wave’y i skorzystać z byle jakiego edytora sampli (pod Windows), który ma możliwość

### 14. Dźwięk przestrzenny

Nie mam tutaj na myśli naśladowania profesjonalnych efektów typu Dolby Surround itp., ale opracowany przeze mnie patent, którego często używam w swoich modułach, żeby uzyskać wrażenie przestrzenności dźwięków. Możemy ją bardzo łatwo uzyskać przy użyciu trzech kanałów poprzez łączenie efektu echa z komendą sample offset i panningiem.

Jeśli chcemy odegrać długo wybrzmiewające uderzenia, różnego rodzaju loopy, smyczki i atmosfery dźwiękowe, robimy to w następujący sposób: Na jednym kanale odtwarzamy dźwięk źródłowy, a na dwóch następnych odpowiednio opóźnione echo. Echo zbudowane będzie na 2 kanałach. Jeden z nich będzie z panningiem na lewo, a drugi - na prawo. Oba kanały echa powinny być względem siebie trochę opóźnione, co dodatkowo spotęguje stereofonię. Z poprzednich

doświadczeń wynika, że do opóźnienia możemy użyć komend \$EDx (note delay), \$9xy (sample offset), \$E2x/E1x (fine tone portamento down/up) i \$4xy (vibrato). Przykład:

Wczytujemy pod ft2 zapętloną próbkę smyczków i rozpisujemy dźwięk na 3 kanały...

|    |            |           |               |
|----|------------|-----------|---------------|
| 00 | G-3 01 F06 |           |               |
| 01 |            |           |               |
| 02 |            |           |               |
| 03 |            |           |               |
| 04 |            | G-3 01 P4 | G-3 01 PG 901 |
| 05 |            |           |               |

### 15. ...czy widzieliście moduły Dreamera?

Dreamer, jeden z weteranów polskiej sceny amigowej. Świetny muzyk, niestety przez wielu niedoceniany ze względu na dość awangardową estetykę jego utworów. Każdy kto podczas odtwarzania jego modułów przyglądał się przelatującemu ku górze zapisowi widział nie raz, że pattern można też odtwarzać w przeciwną stronę, czyli z dołu do

Uwaga! W tym wypadku ft2 będzie odczytywał numery pozycji w systemie dziesiętnym.

W następnym patternie (tym, który ma być odtwarzany od końca) w pozycji 64 (od której zacznie się jego odgrywanie) należy wpisać komendę skoku do pozycji o jeden wcześniejszej, czyli 63. Ale żeby ponownie nie wpisywać tego samego numeru patternu, w oknie song-order wystarczy dopisać w tej samej linii patternu komendę „position jump”, która wykona skok do tego samego miejsca w song-order, gdzie znajduje się aktualnie. Np.

song-order

00 | 01

01 | 02 <- odtwarzany „od tyłu”  
pattern

02 | 03

01 to pattern, w którym musimy wykonać komendę \$D64, aby tracker zaczął odtwarzanie następnego patternu (02) od końca. Dalej wpisując rozkazy odgrywania coraz wyższych linijek patternu 02 przy użyciu Cxy musimy dopisywać instrukcję skoku do tego



góry! Można nim potrząsać, a nawet spowodować wrażenie, że część kanałów odtwarzana jest w jedną, a reszta w przeciwną stronę. Cała zabawa polega na odpowiednim przygotowaniu zapisu w patternach. Np. żeby odtworzyć pattern z dołu do góry, wystarczy posłużyć się komendami Cxy (pattern break) oraz Bxy (position jump).

Trik polega na tym, by przed rozpoczęciem odgrywania patternu od końca umieścić w oknie song-order pattern zawierający komendę skoku do następnego patternu, ale do jego ostatniej (!) pozycji. Czyli, jeśli to będzie pattern o długości 64 (\$40 - szesnastkowo) pozycji, wpisujemy w poprzedzającym go patternie komendę \$C64. Spowoduje ona skok do odegrania następnego patternu od miejsca 64.

samej pozycji w oknie song-order, w przedstawionej sytuacji musimy wpisywać \$B01. Kiedy już odegramy cały pattern od ostatniej do jego pierwszej pozycji, na samym jego początku musimy wykonać instrukcję COO (skok do następnego patternu, do poz. 00) oraz B02 (skok do następnego orderu). ...Heh, chyba sam już się w tym wszystkim pogubiłem. Efekt ilustruje przykład w pliku exm\_revs.xm. Należy zwrócić uwagę na to, by w pierwszej (czyli odgrywanej jako ostatnia) pozycji patternu 02 nie wpisywać już komendy skoku \$B01, bo inaczej możemy już na zawsze oglądać tę samą pętlę :). Przy okazji wspomnę, że istnieje także sposób, by skutecznie zawiesić pracę ft2. Ale o tym napiszę małe co nieco w następnym odcinku.

Czy Wam też wydaje się, że nasz kurs niedługo dobiegnie końca?



# Co nas czeka w 1999?

**Uwaga: daty premier zapisane są w formacie miesiąc/dzień/rok. Nie są tu uwzględnione wszystkie gry, a ponadto starajcie się poprawkę na to, że spora część gier ukazuje się zwykle sporo później, niż się anonsuje (im dalsza data, tym większe prawdopodobieństwo takiego zapóźnienia), jak też o tym, że takie informacje bardzo szybko się dezaktualizują... Potraktujcie więc te informacje z pewną ostrożnością. Ale lepiej chyba wiedzieć coś w przybliżeniu, niż nie wiedzieć nic...**

- 10th Planet: Terror From Beyond Pluto (1 kwartał/99)

- Aces: X Fighters (1/2/99)
- After Dark Game Pack (11/1/98)
- Age Of Empires II: Age Of Kings (1/1/99)
- Age Of Wonders (1 kwartał/99)
- AH-64A (1 kwartał/99)
- Ambition (1 kwartał/99)
- Anachronyx (1 kwartał/99)
- Asheron's Call (1 kwartał/99)

- Babylon 5: Space Combat Game (1 kwartał/99)
- Baldur's Gate 2 (11/1/99)
- Baldur's Gate: Expansion Pack (1/1/99)
- BattleChess 3D (1 kwartał/99)
- Blade (1 kwartał/99)

- Capitalism 2 (1 kwartał/99)
- Captives: Rescue At Rubicon (1 kwartał/99)
- Castles III (1 kwartał/99)
- Chaos (tytuł roboczy) (1 kwartał/99)
- Chris Roberts' Freelancer (1/1/99)
- Close Combat 3 (1 kwartał/99)
- Condemned (1 kwartał/99)
- Conquest at Demon Isle (1 kwartał/99)

- Conquest Of The New World 2 (1 kwartał/99)
- CrimeWave (1 kwartał/99)
- Crucible (1 kwartał/99)
- Crusader: No Mercy (2 kwartał/99)
- Curly's Adventure (1 kwartał/99)

- Dark City (1 kwartał/99)
- Descent III (1 kwartał/99)
- Deus Ex (1 kwartał/99)
- Devil's Own (1 kwartał/99)
- DogFight (1 kwartał/99)
- Dopeleganger (1 kwartał/99)
- Drakan (1/15/99)
- Driver's Education '99 (1 kwartał/99)
- Duke Nukem Forever (3/1/99)

- Earthworm Jim 3D (2 kwartał/99)
- Elder Scrolls III: Morrowind (2 kwartał/99)
- Elder Scrolls IV: Oblivion (2 kwartał/2000)

- F-18 Hornet (1 kwartał/99)
- Flight Unlimited III (1 kwartał/99)
- Fly By Wire (1 kwartał/99)
- Fly! (1 kwartał/99)
- Flying Nightmares 2 (1 kwartał/99)
- Fox Sports: Hockey (2/1/99)
- From Sumter To Appomattox II (1 kwartał/99)

- Gabriel Knight III (1/2/99)
- Giants (1 kwartał/99)
- Godzilla (1 kwartał/99)
- Golgotha (1 kwartał/99)

- Harpoon 4 (1 kwartał/99)
- Hired Guns (5/15/99)

- iA-10 Warthog (1 kwartał/99)
- iF-22 Persian Gulf (1 kwartał/99)
- Indestructibles (2 kwartał/99)

- Indiana Jones And The Infernal Machine (2/15/99)
- Inertia (1 kwartał/99)

- Jack Nicklaus Golf 6 (2/30/99)
- Junction Point (1 kwartał/99)

- Kingpin (1 kwartał/99)

- Leviathan (1 kwartał/99)
- Lunatik (1 kwartał/99)

- Mantra (2 kwartał/99)
- Max Payne (1 kwartał/99)
- Messiah (2 kwartał/99)
- Millenium Four: The Right (1 kwartał/99)

- New Order (1 kwartał/99)
- Nightfall (2 kwartał/99)
- Nocturne (1 kwartał/99)

- One Must Fall 2.0 (1 kwartał/99)

- Pinball Arcade (1 kwartał/99)
- Plague (1 kwartał/99)
- Planet of the Apes 3D (1 kwartał/99)
- PraxWar (1 kwartał/99)
- Prey: A Talon Brave Game (3 kwartał/99)
- Prince Of Persia 3D (2/1/99)
- Privateer III (1 kwartał/99)

- Reach For The Stars (1 kwartał/99)
- Revenant (1/1/99)
- Ritual (1 kwartał/99)

- Sacrifice (2 kwartał/99)
- Scar (1 kwartał/99)
- ShadowPact (1/1/99)
- Shattered Nations (2 kwartał/99)
- Shattered Steel 2 (1 kwartał/99)

- Sierra Sports: Baseball Pro'99 (1/1/99)
- Sierra Sports: Basketball Pro'99 (1/1/99)
- Sierra Sports: NASCAR 3 (1/1/99)
- Sierra Sports: World Cup Racing (1 kwartał/99)
- SoulBringer (1 kwartał/99)
- Soviet Strike (1 kwartał/99)
- Stadium Trucks Off Road Racing (1 kwartał/99)
- Star Trek: Colonials (1 kwartał/99)
- Star Trek: Secret Of Vulcan Fury (2/1/99)
- Steel Legions (1 kwartał/99)
- Stephen King's The Dark Half: Endsville (1 kwartał/99)
- StoneKeep II (1 kwartał/99)
- Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness (1/1/99)
- System Shock II (2 kwartał/99)

- TacOps '99 (2/1/99)
- Tanktics (1 kwartał/99)
- Team Losi RC Racer (1 kwartał/99)
- Tex Murphy: Polarity (1 kwartał/99)
- Theocracy (1/1/99)
- Third World (1 kwartał/99)
- Thunder Truck Rally (2 kwartał/99)
- Tony LaRussa Baseball 5 (1 kwartał/99)
- Trans Am Racing '68-'72 (3/1/99)
- Tycho Rising (1 kwartał/99)

- VR Sports: Powerboat Racing 2 (1 kwartał/99)
- War Machine (1 kwartał/99)
- WarZone 2100 (1/1/99)
- Wheel Of Time (1 kwartał/99)
- Wing Commander VI (2 kwartał/99)
- Wizardry VIII (1/15/99)

- Xtinction (1 kwartał/99)

- Yoot's Tower (1/1/99)

Wypada tylko z niecierpliwością czekać... i mieć nadzieję, że producenci dotrzymają obiecanych terminów.



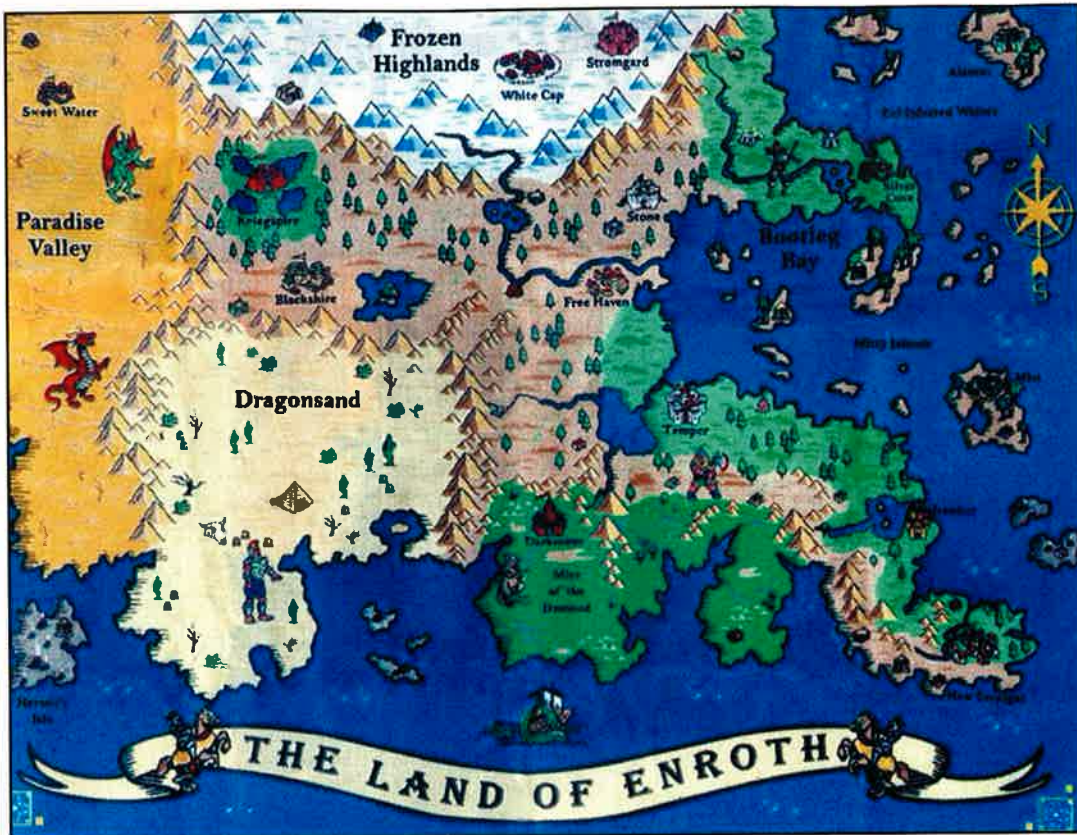
# Might&Magic 6 - solucja

W tym miesiącu zaczynamy „support” dla nowej części kultowej gry, czyli „Might & Magic 6”. Znajdziecie tu kompilację różnego rodzaju porad, a także rozwiązania niektórych poważniejszych problemów podczas zabawy. Nie zdziwcie się, gdy zobaczycie sprzeczne ze sobą sugestie (jak np. w kwestii wyboru paladyn/rycerz) - po prostu każdy gracz ma inne zdanie o danej kwestii. Jeśli macie jakieś własne zdanie lub uwagi do tego, co będzie tu napisane - piszcie na adres redakcji.

YASIU

Rozbudowywanie drużyny...

**C**zarodziej powinien się skoncentrować na dojściu do ósmego poziomu w czarach ognia i zdobyciu czarów fireball, fire blast i meteor shower (wszystkie są czarami obszarowymi). Następnie powinien zwrócić uwagę na czary wody i zdobyć w nich mistrzostwo. Dobrze jest być mistrzem w tej kategorii czarów, bo daje to największe korzyści (czary podróży, a także możliwość zaczarowania całego uzbrojenia, jakie posiadasz). Wojownik powinien jak najszybciej zostać Cavalierem, zdobywając rekomendację na obrzeżach FreeHaven - dzięki temu staje się mistrzem miecza bez straty czasu i pieniędzy. Na koniec - dobrze jest nauczyć czarodzieja czaru latania



(magia powietrza - air magic), bo najlepszy sposób na większość potworów to latanie nad ich głowami i obrzucanie ich czarami i strzałami. Trzeba tylko zwrócić uwagę na czas działania czaru.

Dobra zbroja...

W jaskini krasnoludów w zamku Ironfist możesz znaleźć pełną płytówkę (jest ukryta w wodospadzie). Ma ona AC 54 i jest jedną z najlepszych zbroi w grze (aż do czasu, kiedy ktoś znajdzie lepszą).



transportujące. Jak już do nich dojdiesz, twoja drużyna może skakać (jak w poprzednich częściach gry) pomiędzy fontannami i podnosić swoje poziomy i statystyki przed wejściem do kolejnego okropnego

Dobrze jest powracać...

Miasta i skrzynki odnawiają się po pewnym czasie. Powróciłem do New Sorpigał w listopadzie pierwszego roku, i wszystkie gobliny i magowie byli tam z powrotem. Na powrót wypełniły się też skrzynki ze skarbami i beczki w dokach, które podnoszą na zawsze statystyki.

Woda jest najlepsza...

Doprowadź swojego czarodzieja do mistrzostwa w czarach wody. To po prostu najpotężniejsza szkoła magii. Są w niej takie czary jak enchant, ice bolt, water walk i dwa czary

podziemia.

Enchant...

Konieczniesz znaleźć czar enchant item. Podobno sprzedają je w Mist i Free Haven. Do Mist możesz się dostać łodzią z New Sorpigał (nieco łatwiej z Castle Ironfist). Po zostaniu ekspertem w czarach wody (z co najmniej 6 punktami w tej umiejętności) zacznij czarować tym czarem wszystkie bezużyteczne pierścienie, jakie znajdziesz. Następnie postaci z najwyższą umiejętnością merchant powinny zacząć je sprzedawać. Można się dorobić naprawdę dużych pieniędzy, które na pewno będzie na co wydać, ot chociażby na czary i na treningi,







które przecież swoje kosztują. To naprawdę dobra metoda zamieniania bezużytecznych lub tanich przedmiotów w pieniądze. Oczywiście dotyczy to nie tylko pierścieni - można również czarować inne przedmioty. Aby uzyskać lepsze rezultaty, można dołączyć do drużyny dwóch NPC, którzy podniosą umiejętność merchant. W Ironfist znalazłem dwóch, którzy dodali mi łącznie 8 punktów do tej umiejętności, dzięki czemu miałem 16 punktów przy poziomie ekspert.



### Gdzie szukać?

Nie zawsze postaci przebywające na jakimś obszarze muszą znajdować się w mieście. Przykładem może być urzędnik z Free Haven, który miał nominować moją drużynę - mieszka on w małym miasteczku na zachód od FreeHaven, ale pytając o niego, dowiemy się, że mieszka w FreeHaven - po prostu chodzi o obszar. Kolejnym przykładem może być Desmond Weller uczący mistrzów łuku, niby to mieszka w Kriegspire, ale tak naprawdę znaleźć go można w zamku Kriegspire leżącym zdecydowanie za miastem.

### Śmierć z daleka...

Nie ma lepszego uczucia niż napunktowanie wrogów kupą strzał, zanim dojdą do ciebie. Metoda ta działa najlepiej w walce turowej. Sugeruję, żeby dwie lub trzy twoje postaci miały umiejętność bow, którą można kupić w zamku Ironfist (najlepiej nauczyć wszystkich). Nie dam rady przekazać wam, jak wielką miałem radochę stojąc sobie spokojnie z dala od goblinów, fanatyków Baa i innych takich i strzelając do nich do woli. Polowa z nich najczęściej

### 10-poziomowe skarby...

Będąc już na dziesiątym poziomie i znając czary bless i heroism, skieruj się do miasta Free Haven i udaj się do kanałów (jest tu sporo łuczników zwykłych i ognistych, ale można dać im radę - wierzyć mi). Kanały są stosunkowo proste, a dochody, jakie dają - całkiem spore jak na ten poziom. Na pewno jest to lepsza i bardziej dochodowa zabawa niż wykańczanie masowo goblinów i zbieranie z nich po 10-15 sztuk złota. W kanałach będziecie mieli do czynienia głównie z oprychami i magami różnych poziomów. Jest tu też trochę szczurów i to na nie trzeba zwracać dużą uwagę, żeby nie zostać zarażonym - najlepiej wykańczać je z daleka z luków. Nagrywaj często stan gry, żeby uniknąć przypadkowego zarażenia. Można tu zarobić parę tysięcy sztuk złota w łatwy i

pocisków. Dajcie też każdemu członkowi drużyny broń zasięgową lub szybki czar, np. harm czy fire arrow. Teraz możecie wykańczać całe hordy wyznawców Baa, lizard men'ów czy orków, po prostu biegając jeśli masz przewagę wysokości nad przeciwnikiem, możesz go wykończyć odnosząc bardzo małe straty. Znajdź wzgórze niedaleko grupy orków lub naciśnij delete, żeby popatrzeć w dół z rampy, i strzelaj. Często możesz wykończyć ich wszystkich nawet ich nie widząc.

### Arena...

Do areny w Iron Fist można się dostać idąc do stajni i biorąc stamtąd konia na małą przejażdżkę - jednak wcześniej dobrze jest nagrać stan gry. Pamiętaj, że arena jest dostępna tylko w niedzielę (można też dostać się tam teleportem po lewej stronie drogi do zamku). Ilość złota jaką możesz



umierała po dwóch trafieniach, a druga uciekała. Taktyka taka jest dobra, bo nie kosztuje nas ani pieniędzy, ani punktów czarów.

### Łuki po raz kolejny...

Weź dla każdej postaci umiejętność bow. Następnie podciągnij ją do poziomu czwartego i wydaj trochę pieniędzy, aby twoje postaci stały się



ekspertami - wszystkie. Wiele bitew można wygrać z żadnymi lub minimalnymi stratami własnymi, używając taktyki strzału i odskoku (czar jump). Taktyka owa najlepiej działa w pomieszczeniach i jest bardzo efektywna przeciwko potworom, które zwykle rozbijają drużynę na atomy. Wprawdzie trzeba na to wydać sporo pieniędzy, ale opłaca się - zwrot pewny.

przyjemny sposób. Zwracajcie uwagę na kraty, do których możecie osiągnąć, dość często można za nimi znaleźć pieniądze. Sprawdźcie też podłogę na środku dużego pomieszczenia, po którym latają

iskry. Znajdziecie tam kilka nowych artefaktów i parę kupek złota - pamiętajcie, to że coś wygląda jak by było puste, wcale nie oznacza, że takie jest.

### Tryby walki...

Nie przyzwyczajajcie się do bardzo do walki turowej. W otwartym terenie dużo się ruszajcie, unikając wrogich

zarobić zależy najprawdopodobniej od tego, co zabijesz, a jeśli zginiesz, wygraj stan gry i spróbuj jeszcze raz - łatwe pieniądze.

### Zróbmy interes...

Wybierz jedną postać i podciągnij jej umiejętność merchant na maksymalny poziom. Potem używaj jej podczas każdego zakupu, przy każdej okazji, w której jej zdolności targowania się pozwolą ci coś zaoszczędzić - przecież każdy grosz się liczy. Szczególnie przydaje się to przy kupowaniu i sprzedawaniu drogich rzeczy jak książki magiczne czy artefakty. Postać z umiejętnością merchant na poziomie 7 z treningiem eksperta potrafi sprzedawać za dwa razy wyższą cenę niż normalna, a kupować za dwie trzecie oryginalnych kosztów. Jeszcze lepiej działa to w połączeniu z czarem Enchant Item - kupujemy zwykłą zbroję czy pierścień, a po zeczarowaniu sprzedajemy trzy - cztery razy drożej.



# Ach, te komputery...

**Witamy w kolejnej edycji działu „Na Luzie”, zawierającego komputerowy humor połączony przez nas z różnych zakamarków Internetu. Tradycyjnie już ogłaszamy, że opinie wyrażone w tekstach nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji, zaś w/w teksty nie mają za zadanie obrażanie, ośmieszanie etc. idei, wartości czy jakichkolwiek realnie istniejących firm i osób. Po prostu są po to, by się uśmiechnąć albo i uśmiać podczas lektury...**

## Genesis

1. Na początku było słowo i w słowie były dwa bajty, i więcej nic nie było.
2. I oddzielił Bóg jedynkę od zera, i zobaczył, że to było dobre.
3. I Bóg powiedział: „Niech będą dane”. I stało się.
4. I Bóg powiedział: „Niech ułożą się dane na swoje właściwe miejsca. I stworzył dyskietki i twarde dyski, i kompaktowe dyski.
5. I Bóg powiedział: „Niech będą komputery, żeby było gdzie włożyć dyskietki, i twarde dyski, i kompakt”. I stworzył komputery i nazwał je hardwarem, i oddzielił software od hardware.
6. Software jeszcze nie było, lecz Bóg szybko stworzył programy - duże i małe i powiedział im: „Idźcie i mnożcie się, i wypełniajcie całą pamięć”.
7. Ale sprzykrzyło się Bogu tworzyć programy samemu i rzekł: „Stworzę Programistę według swego podobieństwa i niech on panuje nad komputerami, programami i danymi”. I stworzył Bóg Programistę, i umieścił go w Centrum Obliczeniowym, żeby w nim pracował. I przyprowadził on Programistę do drzewa katalogowego i powiedział: „W każdym katalogu możesz uruchamiać programy, tylko z Doors nie korzystaj, bo na pewno umrzesz.
8. I Bóg rzekł: „Niedobrze Programiście być samotnym, stworzymy mu tego, który będzie się zachwycał dziełem Programisty”. I wziął On od Programisty kość, w której nie było mózgu i stworzył To, co będzie zachwycało się dziełem Programisty, i przywiódł To do niego. I nazwał To Użytkownikiem. I siedzieli oni razem pod nagim DOS-em i nie wstydzi się tego.

9. A Był był chytrzejszy niż wszystkie stworzenia, które uczynił Pan Bóg. I rzekł Był do Użytkownika: „Czy naprawdę Bóg powiedział, żebyście nie uruchamiali żadnych programów?” I rzekł Użytkownik: „W każdym katalogu możemy uruchamiać programy, tylko z drzewa Doors nie możemy korzystać, abyśmy nie umarli”. I rzekł Był Użytkownikowi: „Jak możesz mówić o czymś, czego nie spróbowałeś?”. Tego dnia, kiedy uruchomicie program z drzewa katalogowego Doors, będziecie równi Bogu, bo jednym przyciskiem myszki stworzycie to, czego zapagniecie”. I zobaczył Użytkownik, że owoce Doors były mile dla oczu i godne pożądania, bo jakkolwiek wiedza stała się od tej chwili już niepotrzebna, i zainstalował Doors na swoim komputerze. I powiedział programiście, że to jest dobre, i on też go zainstalował.

Oa. I zaraz wyruszył programista szukać nowych drajwerów. A Bóg rzekł: „Gdzie idziesz?”. A on odpowiedział: „Idę szukać nowych drajwerów, bo nie ma ich w Dosie”. I wtedy rzekł Bóg: „Kto ci powiedział, że potrzebujesz drajwerów? Czy czasem nie uruchomiłeś programów z drzewa katalogowego Doors?”. Na to rzekł programista: „Użytkownik, którego mi dałeś, aby był ze mną, zamówił programy pod Doors i dlatego zainstalowałem Doors”. I rzekł Bóg do Użytkownika: „Dlaczego to uczyniłeś?”. I odpowiedział Użytkownik: „Był mnie zwiódł!”.

Ob. Wtedy rzekł Pan Bóg do Bylla: „Ponieważ to uczyniłeś, będziesz przeklęty pośród wszelkiego stworzenia. I ustanowię nieprzyjaźń między tobą a Użytkownikiem, on będzie cię zawsze przeklinał, a ty będziesz mu sprzedawał Doors”.

Oc. Do Użytkownika zaś Bóg rzekł: „Doors” bardzo rozczaruje cię i spustoszy twoje zasoby, i będziesz musiał używać marnych programów, i nie będziesz mógł się obejść stale bez serwisu programisty”.

Od. Programiście zaś rzekł: „Ponieważ usłuchałeś głosu Użytkownika, przeklęte niech będą twoje komputery, gdyż powstanie w nich mnóstwo błędów i wirusów, w pocie oblicza twego będziesz stale poprawiał swoją pracę”.

Oe. I odprawił ich Pan Bóg ze swego Centrum Obliczeniowego, i zabezpieczył hasłem wejście do niego.

Of. General protection fault.

## Serwisowe przygody

Facet dzwoni do pomocy technicznej, mówiąc, że jego komputer jest uszkodzony.

Tech: „Jaka to usterka?”

LUser: „Z mojego zasilacza wydobywa się dym”.

Tech: „Potrzebuje pan nowego zasilacza”.

LUser: „Nie, nie potrzebuję! Muszę tylko zmienić pliki startup”.

Tech: „Proszę pana, zasilacz jest uszkodzony. Musi pan go wymienić”.

LUser: „W żadnym razie! Jeden facet powiedział mi, że muszę tylko zmienić pliki startup i to usunie problem! Wszystko czego potrzebuję to znać polecenie”.

10 minut później LUser wciąż upiera się, że ma rację. Technik zaczyna się denerwować i odpowiada:

Tech: „Przepraszam. Normalnie nie informujemy o tym klientów, ale istnieje nie udokumentowane polecenie DOSu, które usuwa problem”.

LUser: „Wie-dziaaa-lem!!!”

Tech: „Proszę dodać linię LOAD NOSMOKE.COM na końcu CONFIG.SYS. Proszę mi powiedzieć, jak się udało”.

10 minut później.

LUser: „To nie działa. Mój zasilacz wciąż dymi”.

Tech: „No tak, jakiej wersji DOSu pan używa?”.

LUser: „MS-DOS 6.22”.

Tech: „Tu jest pana problem. Ta wersja DOSu nie zawiera NOSMOKE. Proszę skontaktować się z Microsoftem i poprosić o nakładkę, która będzie zawierała ten plik. Proszę mi powiedzieć, jak się uda”.

Godzinę później:

LUser: „Potrzebuję nowego zasilacza”.

Tech: „Jak pan doszedł do takiego wniosku?”.

LUser: „A więc, zadzwoniłem do Microsoftu i powiedziałem im o tym, co pan mi powiedział. Wtedy oni zaczęli zadawać pytania na temat typu mojego zasilacza”.

Tech: „I co panu powiedzieli?”.

LUser: „Powiedzieli mi, że mój zasilacz nie jest kompatybilny z NOSMOKE”.

## Upgrade

Dążąc do posiadania wciąż nowych wersji programów, należy wiedzieć, że nowa wersja to stary program z nowymi błędami. Przy podnoszeniu wersji mogą jednak zawsze wystąpić jakieś problemy. Oto jeden z nich:

### Upgrade Problem

Ostatnimi czasy kolega zainstalował Upgrade programu Narzeczona 1.0 na Żona 1.0. Przy tej okazji musiał stwierdzić, że ta ostatnia aplikacja potrzebuje znacznie więcej pamięci systemu oraz zostawia niewiele wolnych „System Resources”. Poza tym, aplikacja ta uruchamia dodatkowe procesy Child (1. - 3.), co dodatkowo może obciążać System Resources. Żaden z tych efektów nie jest opisany w dokumentacji ani w instrukcji użytkownika (choć trzeba przyznać, że inni użytkownicy ostrzegali go, że należało się spodziewać takich efektów, gdyż leżą one w naturze tej aplikacji).

Nie dość, że Żona 1.0 podczas bootowania włącza się w systemowe procesy kontrolne, pozwalające na pilnowanie przebiegu innych aplikacji, z których niektóre w ogóle nie chcą pracować (Zalewanie 2.5, BridgeNight 3.6 czy też Knapa 4.0), to System „idzie w buraki” przy jakichkolwiek próbach startu tych aplikacji, jakkolwiek przedtem działały bez zarzutu. Przy instalacji, Żona 1.0 nie daje żadnych możliwości uniknięcia instalacji dodatkowych (i niepożądanych) plug-ins takich jak Teściowa 55.8 czy też Szwagier Beta Release. Poza tym System Resources maleją z każdym dniem użytkowania programu.

Oto lista dodatkowych opcji, o które dobijają się użytkownicy Żona 1.0, a które powinny być wprowadzone w Wersji 2.0:





## Program wymaga trybu MS-DOS



Tryb MS-DOS może nie działać poprawnie, o ile nie jest uruchamiany w trybie MS-DOS. Czy chcesz zmienić właściwości jego skrótu, aby był zawsze uruchamiany w trybie MS-DOS?

Tak

Nie

1. Button „Nie przypominaj mi o tym więcej”
2. Minimize Button
3. Uninstall Program, który umożliwia zainstalowanie Złona 2.0 bez jakichkolwiek strat w System Cache lub innych Resources.
4. Multitasking Option, pozwalająca na lepsze wykorzystanie systemu.

Wielu użytkowników postanowiło uniknąć tych problemów z Złoną 1.0 i pozostaje przy Narzeczona 2.0. Ale również przy takim wyborze nie da się uniknąć problemów. Po pierwsze Narzeczona 2.0 nie daje się zainstalować na istniejącą wersję Narzeczona 1.0. Przedtem program ten musi być zainstalowany. Niektórzy użytkownicy twierdzą, że to znany BUG, z którego należy zdawać sobie sprawę już przedtem. Jak łatwo stwierdzić, obie wersje tego programu powodują konflikty przy jednoczesnym używaniu I/O Ports. Wydawać by się mogło, że tak trywialny problem powinien być już dawno usunięty, ale gdzie tam.

Ale to nie wszystko. Uninstall Narzeczona 1.0 nie pracuje zbyt pewnie. Pozostawia on niestety niektóre elementy programu w systemie. Innym poważnym problemem obu wersji programu jest, że w nieokreślonych odstępach czasu pojawia się na ekranie informacja, z uciążliwym tekstem zwracającym uwagę, na korzyści wynikające z Upgrade na Złona 1.0.

WARNING! Złona 1.0 ma niedokumentowany BUG: jeżeli próbuje się instalować Kochanka 1.1, zanim Złona 1.0 jest całkowicie zainstalowana, wszystkie zbiory MSMoney będą usunięte z Systemu, i to przed zakończeniem procesu deinstalacji... Następnie Kochanka 1.1 nie daje się zainstalować, ze względu na brakujące System Resources.

Ot, jakie to mogą być problemy z nowymi wersjami...

Amigowiec został porażony przez swoją ukochaną Amigę na śmierć i poszedł do nieba. Staje przed Świętym Piotrem, a Św. Piotr się go pyta:  
- Chciałbyś, amigowcu, pójść do nieba czy do piekła?  
- Chciałbym się rozejrzeć - odpowiada amigowiec.  
- Patrz, tak wygląda niebo - mówi Św. Piotr - pokazując dookola.  
- Niby chłodno tu - inteligentnie zauważa amigowiec.  
- Teraz chodź, pokażę ci piekło - mówi Św. Piotr.  
Zjeżdżają do piekła, patrzą, a tam gołe panienki siedzą na monitorach - na ekranach widać renderowane panienki; dookola leżą Amigi, a nawet najnowszy

model „Amiga CD Power Beizebub” z procesorem Matolarola 40000000000, która ma 100 Tmipsów. Wracają na górę - czyli do nieba - i Św. Piotr się pyta:

- No to jak - niebo czy piekło?  
- Nie obrażaj się, Św. Pieter - ale ja wolę do piekła - mówi amigowiec. Dobrze, pojechał na dół; wychodzi z windy, a tu go dwa diabły za bary i do beczki ze smolą. Przestraszony amigowiec - krzyczy, co się stało z tamtym piekłem, które widział poprzednio. Na to jeden z diabłów odpowiada:  
- To było DEMO, baranie, DEMO...

W sklepie z komputerami sprzedawca zachwala klientowi swój najnowszy towar:

- Ten komputer wykona za pana połowę pracy!  
- W takim razie biorę dwa.

## Oficjalne oświadczenie NASA:

Podaje się do wiadomości publicznej, że pojazd typu Pacfajnder pomyślnie wyładował na powierzchni planety Mars w miejscu przewidzianym z dokładnością circa 400 wiorst plus-minus. Technika lądowania metodą bomby gumowej sprawdziła się doskonale i uzyskano trwały kontakt z podłożem po 38423 odbiciach. Ubita nawierzchnia zostanie wykorzystana w przyszłości jako boisko do bejsbola.

Przejęciowie trudności z uruchomieniem pojazdu typu Soldznera wynikły na skutek złego wylczenia pór roku na Marsie i omyłkowego zatankowania letnim olejem napędowym. Pomaga jedynie zapalanie na pych. Niskie temperatury panujące na Marsie powodują również drobne niedogodności, np. przymarzanie wycieraczek. Obecnie

nie ma możliwości wymiany paliwa, gdyż jak wynika z przeprowadzonego rozpoznania, w okolicy nie ma stacji paliw Britisz Petroleum ani Teksako, z którymi NASA ma umowę.

Znany problem utraty łączności Soldznera z Pacfajnderem i ciągłe resetowanie komputera prawdopodobnie mają przyczynę w wadliwej konstrukcji płyty głównej komputera. Mykintosz Quadra Power PC Pro 800 MHz Turbo 16V GTI Intercooler został wyposażony w procesor taktowany minutnikiem do gotowania jajek, zamiast zegara. Ten błąd był powodem zwolnienia niejakiego Amelio Gilberta z firmy Apple i spadku notowań akcji tej firmy. Obecnie producent komputera opracowuje upgrade do softleru, który pozwoli wydłużyć czas gotowania jajek do 15 minut.

Pogłoski o kolizji drogowej Soldznera z kamieniem są mocno przesadzone. Po pierwsze nie otrzymaliśmy żadnej informacji od tamtejszej policji drogowej, a po wtóre nie może być prawdą, że kolizję spowodował ob. Kazimierzczak Witold, prowadzący pod wpływem alkoholu pojazd marki Cienkoczlenito, nr rej. KKS 2940, gdyż jak sprawdzono, w/w ob. znajduje się obecnie w areszcie tymczasowym w Nieciążu gm. Kocanki, na podstawie podejrzenia o nielegalne pędzenie bimbru buraczanego.

## Doktor i Czarodziej

Już był w boot-sektorze, już witał się z FAT-em:

Kiedy skok robiąc wpadł w segment nieznany,  
Gdzie dane zbierano;

Ani pomyśleć o wyskoczeniu.  
Chociaż danych nie było to i z PKLITE-m: Kodu na półczwarta mega,  
Za wysokie progi  
Na wirusie nogi;  
Cały HEADER gładki - w pamięci zalega.  
Postaw się w tego wirusa położeniu!  
Inny pewno tworzyłby mapy  
I skakał w FORMAT-y  
Wolając MKS-a ażeby go dobił:  
WIZARD takich głupstw nie robił;  
Wie, że nie na TRACE-owanie pora.  
Za czym maca wkoło SEARCH-em,

## Chory Dysk

Dysk twardy był chory  
I leżał w biureczku  
I przyszedł disk-doktor:  
„Jak się masz HD-czku”  
„Żle bardzo” - głowicę wyciągnął do niego  
Ujął za FAT disk-doktor poważnie chorego  
I dziwy mu prawi:  
Zanadto się grało  
Co gorsza nie w TRONA lecz w SCORCHA niemal  
Żle bardzo - bad sector - Żle bardzo HD-czku  
Oj, długo ty długo poleżysz w biureczku  
I w nic grać nie będziesz - Doorsy i basta  
Broń Biosie Test Drive'a, X-winga lub Quest'a  
A w TRONA nie można zapyta HD-czek  
Lub Chuckiem Yeagerem choć parę misjeczek  
Broń Biosie - Smartdrive-ik i dieta ścisła  
Od tego defragmentacji skuteczność zawisła  
I leżał HD-czek - Fightery - Bombery nietknięte. Z daleka pachniały diggery

Patrząc jak złe łakomstwo  
HD-ek przebrał miarę  
Musiał więc nieboraczek srogą ponieść karę!  
I ja was od tego FD-czki nie uchronię:  
Od łakomstwa strzeż was Nortonie!

Ongrys



W pamięci wysokiej ujrzał doktora  
Piszącego nad segmentem  
Wejrząwszy łakomie w delikwenta ciało,  
Spuścił głowicę na dysk udając, że czyta:  
Szumi mocno, głośno SEEK-uje  
I tak do siebie peroruje:  
„Oto dane jakich nie znała ma wirusia świta!  
Paragraf cały, redundanci mało!  
Chce mi się go zaszyfrować,  
Choć go ZIP-em kompresować,  
Szkoda!  
Bo cóż to za wygodna!”  
Doktor chciał rzeczony segment posortować:  
„Ej - krzyknął w pamięć - ej, pomocię matrycy -  
Wara od tablicy!”  
I hup w dół. WIZARD mu na stos, ze stosu w kodu progi,  
Z kodu na dysk i w nogi.

Ongrys



# Pomocna dłoń

## Oszustwo nie popłaca!

Rafał Kuźniar, Starzyńskiego 18/22, Rzeszów okantował aż dwóch różnych ludzi! Pierwszemu zamiast obiecanego CDA nr 1/96 wysłał numer 1/97. Potem nie reagował na listy i nie odebrał przesyłki z odesłanym CDA 1/97. Drugiemu zaś, zamiast obiecanego Broken Sword 2 za 80 zł, wysłał uszkodzoną wersję Earth 2140 za zł... 96! Tu również nie reagował na telefony itp. Ponieważ ten sam osobnik zamieścił w 10/98 anons dotyczący zakupu gier... Earth 2140 (!) i Black Dahlia, to ostrzegamy przed robieniem interesów z tym geszefciarzem!!! Ostrzegamy również, że jeśli szybko nie zareaguje, to powiadomimy jego rodziców oraz szkołę o popelnionym przestępstwie. (No i ładuje na naszej czarnej liście!) Jak widać, my nie żartujemy i dotrzymujemy słowa - kanciarzy publicznie piętnujemy i postaramy się uprzykrzyć im życie. I jeszcze jedno - w trosce o eliminowanie takich ludzi wprowadziliśmy nowy regulamin. Wszelkie ogłoszenia, które zostaną wysłane po pojawieniu się tego CDA, a nie spełniające DOKŁADNIE zawartych tam warunków, będą po prostu ładowały w koszu...

## ### ACTION REACTION

### • Tomb Raider 2

Znajdź skrzynię, następnie popchaj ją do siebie (tyl ctrl). Naciśnij przełącznik - otworzy się przejście; popchaj skrzynię do garderoby i ustaw przy oknie. Następnie wejdź za to okno, znajdując się tam drugie skrzynie; popchaj, ustaw ją na pierwszej skrzyni. Teraz wejdź na te skrzynie i na drugie piętro; rozwal faceta z baseballm. Dalej powinienes wiedzieć co robić. Marek Mika, mika\_s@friko6.onet.pl

• Doom2 (CDA 10/98). Uzbieraj broń i teleportuj się na dużą salę. Tam kliknij na górny przełącznik. Uruchomisz windę. Stań na niej i gdy tylko ruszy w górę, trafiaj parę razy z rakietnicy (bodaj 3) w taką świecącą się dziurę na czole czaszki. Rogacz.

## ### MAM PROBLEM

• LBA. Jak dostać się na Dome Slate? Marcin Kulacz.

• Emergency Fighters. Jak przejść misję z elektrownią atomową, w której topi się rdzeń reaktora, a na dachu siedzi inżynier? Michał, Kielce.

• Alone 3. Jestem w ognistym pokoju z kolumnami, po których powinienem skakać. Jak się skacze? Artur, Gdynia.

• Alone 3 - jak skoczyć lub użyć broni? Piotr, Kraków.

• Sanitarium. W laboratorium (2-gi CD) należy ułożyć hasło. Dwa człony odgadłem, trzeciego nie potrafię. Sławek.

• Trzy czaszki Tolteków. Idę do salonu, znajduję poduszkę wypełnioną banknotami. Co dalej? Szukam rozwiązania do tej gry. Zofia Ciapacha, Kraków.

• Dark Earth - znalazłem zamek do czerwonego klucza, wszedłem w słup światła, dowiedziałem się jak brzmi hasło, które podają goście podobnemu do Chińczyka. Zaczynam się z nim bić i zawsze przegrywam. Co mam robić? Gutek.

• Książę i chór. Odczytałem w świątyni napis (niestety nie cały) i dałem kupcowi stary kapek. Co dalej? Marcin, Sosnowiec. Ten proponuje wstąpienie do tajemniczej Gildii - wpisowym będzie drogocenny kastet leżący w grobie pewnego paladyna. Udaj się tam - nie pękaj przed strachami, tylko uparcie przyjdź do drzwi. Widma znikną. Po wejściu złóż rycerzowi obietnicę, na honor, że jego oręża użyjesz tylko w świętej misji niszczenia zła. Weź kastet i przy jego pomocy przełóż dźwignię przy drzwiach. Droga wolna. Idź do smoka. Pełna solucja w jednym z Action Plusów.

• Ace Ventura. Jak rozwiązać druciany problem? Wasz opis w 10/97 nie pomógł mi.

• Gdy włączam komputer, niekiedy pojawia się napis: Disk boot failure insert system and press enter. Często też komputer mi gaśnie, po czym się restartuje albo wiesza. Co robić? Zaczęliśmy od uruchomienia programu antywirusowego. Albo od formatu i reinstalacji systemu. Objawy mogą też wskazywać na jakieś uszkodzenie komputera.

• Starcraft. Wiem, że aby Starcraft działał pod W'98, trzeba przegrać trzy pliki. Jakież? Rogacz.

• Unfinished Business (etapy do TR1). Jak je uruchomić? (Mam TR1 i TR2). Kaśka Nowicka.

• Gene Machine. Jestem w rakiemie, nie potrafię zablokować w niej drążków. Jak to zrobić? Kacper, Wrocław, tel. 071 328-10-56.

• NFS 3. Jak zrobić widok z wnętrza samochodu. Jak wpisywać cheats w menu głównym? Ujęcie z wnętrza samochodu zapewnia Voodoo 2 i A. A cheaty - było to opisane w CDA. W czym tkwi problem?

• Reah. Na drugim CD trzeba od kurków do gazu zagrać melodię. Jaka to melodia? O co chodzi z planem miasta? Są tam narysowane jakieś flety - co z tym zrobić? Agata, Rzeszotary.

Solucja była w Action Plus z czerwca '98. Symbole fletów na planie sugerują abyś odnalazła piszczałki, tj. kurki do gazu i

odegrała na nich wspomnianą melodię. Odszukaj ten najbliższy fontanny - w dolnej części ściany świątyni, a właściwie u zbiegu ziemi ze ścianą, i postaraj się odegrać kombinację dźwięków: niski, średni, wysoki. Przy pomocy kurka w bramie naprzeciwko wózka odegraj niski, wysoki, niski. Na ostatnim (też na ścianie świątyni) odegraj wysoki, niski, średni. Uwaga! - najlepiej w czasie prób nie puszczać klawisza myszki.

• Jak zrobić plik graficzny w formacie FLI? Co zrobić by mieć w DOS więcej pamięci konwencjonalnej? "Fliki" najlepiej robić programami typu Autodesk Animator czy 3D Studio. A jak zwiększyć ilość tej pamięci, opisano w pliku tekstowym, zamieszczonym w dziale Extras na CD 12/98.

• Polanie. Mam problemy z budową chat (tj. więcej niż jednej). Marek, Wrocław.

• Hopkins FBI. Dostałam się do lasu, pozabijałam wszystkich, doszłam do chaty, gdzie ukrywają się przestępcy i wrzuciłam tam granat. Wtedy wyszedł facet i zastrzelił mnie. Potem jestem w miejscu, gdzie jest jakiś staruch i wmawia mi, że nie żyję. Co robić? Nina z Warszawy.

Pogadaj z dyżurnym. Próba dogadania się z jegomośćmi siedzącymi przy stole nie przyniesie większych rezultatów, więc przejdź na prawo do baru. Z dystrybutora weź orzeszki, zabierz też strzałki z tarczy. Idź dalej w prawo. Interesujące rzeźby... Z półki po lewej weź sukienkę i perukę. Przebież się w te rzeczy. A następnie wróć do recepcjonisty. Teraz udaj się przejściem w górę. Daj strażnikowi orzeszki, a następnie zaproponuj mu drinka. Kiedy popędzi do baru, otwórz drzwi, do których bronił dostępu, i włącz do środka. Teraz wystarczy przestawić wążkę po prawej, stanąć na podeście teleportera i rzucić strzałką w guzik po prawej. Tym sposobem wyłudzysz z powrotem na Ziemi. Pełną solucję znajdziesz w Action Plus z 10/98.

## ### SPRZEDAM

• Kartę graficzną Hercules Voodoo2 3Dfx, 8 Mb, cena do uzgodnienia. Kartę graficzną HELIOS 3D, VOODOO RUSH, 3Dfx, 8 MB. Cena do uzgodnienia. Tel. 0604250396, email: arat@friko7.onet.pl

• CD Romy z pisma Amiga Games 1/95, 1,2/96 - 5 zł/szt + koszt wysyłki. Paweł Żaloba, Boh. Westerplatte 117, 96-106 Skierniewice. Tel. 046 833-12-36, 17-20.

• P200 MMX, 32 Mb Ram, SB 16, Awe 32, HDD 2x3,2 Gb, CDx24, W'95, midi-tower, stan idealny, na gwarancji. Cena 2000 zł. Norbert Osiecki, 87-616 Radomice, tel. 054 87-14-66.

• 486Dx/120 Mhz, 8 Mb Ram, 500 Mb HDD, FDD 1,44, CDx24, SVGA 1 Mb, Music Card 16-bit, drukarka 24-igły, klawiatura, system MS, W'95 + DOS, gry + programy na CD - 2500 zł. 250 dyskietek - 300 zł. Łukasz Ożga, Kruków 27, tel. 074 58-01-94.

• C-64 II + 2 joye + magnetofon, okablowanie + cartridge. Cena do uzgodnienia, ew. wymienię na joya, pada lub gry na PC. Łukasz Wojtowicz, Gruntowa 3, 33-100 Tarnów. Tel. 014 264-508.

• PSX, 2 pady, 2 gry - 500 zł. Płytę główną z AMD 5x86 133 Mhz, 8 Mb Ram EDO, S3Virge SX 4 Mb, karta muzyczna Audioexel 3D, CDx6, 85Mb HDD, monitor 15" ARC, klawiatura etc. - 1700 zł. Całość 2200 zł.

Tadeusz Chrzanowski, Kazimierza Wielkiego 3/15, 47-232 Kędzierzyn-Koźle, tel. 077 83-71-12.

• Joystick Python 5 za 40 zł. Artur Mathes, Biała 40, 87-100 Toruń, tel. 056 654-82-67.

• C-64 II, magnetofon, zasilacz, software, cartridge, instrukcja - tanio! (plus Joy QuickShot2 z autofire - gratis). Grę TV z 2 joyami (160 gier) - 70 zł. Grę Pegasus + zasilacz = 5 gier - 100 zł. Gry do Pegasusa - po 20 zł/szt. Joypad Boomerang do PC - 100 zł. Gry i programy na PC na dyskietkach po 30 zł. Hubert Langhans, Jadwinin 9E, 95-200 Pabianice, tel. 042 214-09-03.

• P166 MMX, Monitor 15" OPTView, 2 Mb SVGA, 16 Mb Ram, Cdx20, HDD 1,7Gb, FDD, karta muzyczna, głośniki 30 W, W'95 z licencją, etc. Rok gwarancji, stan idealny - 1700 zł. Tel. 016 621-81-56.

• P-75 AMD-K, płyta VX, 32 Mb Ram, FDD, HDD 850 Mb, S3Virge 2 Mb (4 Mb), minitower, Genius PnP, mikrofon, mysz, monitor 14" LG, Kieszka, joy, karta sieciowa Megarace, czasopisma z CD, dyskietki + box. Cena 1400 zł. Sebastian Serfski, Bydgoszcz, tel. 3-71-87-89.

• DOS 6.2 na 3 dyskietkach + ang. podręcznik + certyfikat. Windows for Workgroups 3.11 - 10 dyskietek + 3 podręczniki po polsku + certyfikat. Za całość 200 zł lub zamienię na HDD 1-1,2 Gb. Marek Hanka, Karlińskiego 31, 42-256 Olsztyn i Częstochowy.

• DOS 6.22 na dyskietkach - 200 zł. Książkę "CD-ROM nie tylko dla orłów" - 15 zł; CDA z VIII (z CD) - 10 zł. Radek Misilo, 14-521 Łelkowo, nr 120.

• Komputer Almus na gwarancji: P166 Mhz, CDx16, SVGA 2 Mb, 16 Mb Ram, HDD 1,2 Gb, FDD, monitor 14" kolor, W'95, DOS 7.10, mysz etc. Cena 3000 zł. Krzysiek, tel. 752-11-71.

• Procesor 486DX2/80 z płytą główną i 20 Mb Ram pamięci - 350 zł, lub z 36 Mb Ram - 400 zł. Tel. 023 6711941.

• Amigę 600 + 40 Mb HDD, joye, dyskietki, okablowanie - 299 zł. Eryk Goławski, Kiernickich 6/23, 21-400 Łuków.

• Liga Polska Menager'95 i '97. Ceny do uzgodnienia. Tel. 033-189-149.

• Grę Beyond the third dimension - 55 zł (wliczona przesyłka). Michał Nowak, Inflancka 15/218, 00-189 Warszawa, tel. 635-11-26.

• Actua Soccer 2 - 40 zł. Tomasz Gromiec, Kasztanowa 20, 58-150 Strzegom, tel. 074 55-35-01.

• Płytę główną Pa-2000 z chipsetem VIA VT82C570MV do procesorów Pentium 75-133 i Cyrix + procesor P-75. Instrukcja. Cena 300 zł. Możliwość rozdzielenia zestawu. Maciej Grams, Oś. Polna 10/23, 05-600 Grójec.

• 16 Mb Ram (2x8) - 70 zł. CDx8 - 100 zł. Całość - 155 zł. Arkadiusz Danielewski, Al. Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz. Tel. 043 827-15-38.

• P-120, 32 Mb Ram, HDD 1 Gb za 2000 zł. Jacek Nieścioruk, tel. 083 344-19-13.

• Ace Ventura PL - 65 zł + koszt przesyłki. Kamil Jach, Suwalska 22/85, 03-252 Warszawa.



• Pegasus + 13 cartridge, 2 joye + pistolet - ok. 170 zł. Kazimierz Walczyk, Gagarina 16/8, 44-100 Gliwice.

• CDx4 - 35 zł. Płytę główną z procesorem 486Dx4/100 - 90 zł. C64 + magnetofon + stacja dysków, cartridge, dyskiety itp. - 200 zł. Rafał Nowak, Radom, tel. 048 3606645 po 20.00.

• Windows'95 z obsługą standardu USB, nierozpakowany - ok. 300 zł. Tel. 014 26-15-07.

• Fighters Anthology i Phantasmagoria 2 - 50 zł/szt lub zamienię na F-22 Lightning 2. Rafał Kawalec, 35-045 Rzeszów, Hetmańska 22/12, tel. 017 621-124.

• Power Pegasus 16-bit do gier SEGA, grę Speedy Gonzales, 2 pady, okablowanie - 250 zł. Konsola ma wejście na CD-ROM. Piotr Grajewski, Kowalskiego 12, Kraków, tel. 012 636-68-11, po 16.00.

• Gry: Pyro Technica - 55 zł, Microsoft Return of Arcade - 50 zł, Laptop Toshiba 11850 (386, 4 Mb Ram, monitor LCD, FDD, HDD, software - 1000 zł), Drukarke Star LC200 - 250 zł, GameBoy + torba + gry - za 500 zł. Piotr Grajewski, Kowalskiego 12, Kraków, tel. 012 636-68-11, po 16.00.

• TrackBall Genius EasyTrack Serial - 50 zł, joy QuickShot Skyhawk W'95 - 30 zł. Do obu urządzeń drivery, pudełka, instrukcje (dołączam kosztą przesyłki). Krzysztof Widerkiewicz, Płocina 14, 98-135 Łutomiński, tel. 043 6775179.

• CDA od 2/96 do 4/96 z CD po 6 zł/szt. Od 5/96 do 5/98 z CD - po 9 zł. Całość za 150 zł. Zbigniew Głowacki, Sulińskiego 77, 32-522 Jaworzno, Tel. 035 603166925.

• Myth TFL + instrukcja - 100 zł. Łukasz Hyra, tel. 022-610-56-80 po 15.00.

• Jedi Knight: Dark Forces 2, Sensible World of Soccer 96/97, ceny do uzgodnienia. Michał, Walczaka 13/52, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 095 7323-526.

• Tomb Raider 1, FX Fighter, KM3, Nascar Racing 2, Jack Orlando - 45 zł/szt, Gry Komputerowe CD 8/98 - 8 zł. Tel. 032 249-38-97 po 13.00

• CDA 5/98 z CD, cena do uzgodnienia. Maciej Korzep, Wojska Polskiego 31/7, 77-400 Złotów, tel. 067 263-21-32. Email: tasiar\_m@friko5.onet.pl.

• Kieszki HDD Adax (tanio), CDx8 Mitsumi. Tel. 0602-803-117.

• Voodoo Rush za 300 zł. Michał Okulski, Chodzież, tel. 067-2 823-726.

• Playstation Magazyn z CD po polsku 2, 9/97 i 1, 2, 4-7/98 po 15 zł/szt. Ew. wymienię na Magazyn Internetowy WWW z CD od 1 do 16. Tomasz Raczyński, Obrońców Warszawy 21, 57-343 Lewin Kłodzki.

• Płytę KISS - 30 zł, Teenagent - 30 zł, Bitwy Powietrzne - 25 zł, Kawaii 9, 10/98 po 4 zł/szt, PC World Komputer 6-9/98 z 2 CD każde, po 10 zł/szt. Radek Sorbian, tel. 076-845-07-44.

• Jetfighter III - 30 zł, TR - 50 zł, Scottish Open (golf) - 20 zł, Links LS Legends in Sports 97 (4 CD) - 20 zł. Łukasz, tel. 089 625-31-91 po 15.00.

• Komputer: Cyrix 6x86 P-150, 32 Mb Ram, CDx4, pl. główna Intel Vx, HDD 1,7 Gb, SVGA\* Virge 4 Mb, Yamaha 3D sound, głośniki,

monito Daewoo CMC 1427x + filtr szklany Basf, mysz, klawiatura. Cena do ustalenia. Kuba Biernawski, tel. 022 8330254, 0-602 831047.

• Ecstatica 2 PL (cena do ustalenia) lub wymienię na inną grę. Sławek Tylec, Krakowska 85, 42-533 Sławków, tel. 032 29-31-641. Poszukuję solucji do WET.

• Phantasmagoria 2 - 70 zł. Karol Rak, L. Czarnego 11/31, 97-500 Radomsko, tel. 044 683-60-09.

• LBA i Die Hard Trilogy po 40-50 zł (plus przesyłka). Marcin Kulacz, Okulickiego 8/35, 37-450 Stalowa Wola, tel. 015-8-44-06-98.

• CDA 2-6/96 z CD - 8 zł/szt lub wszystkie za 40 zł. Ew. wymienię na Jacka Orlando lub Earth 2140. CD z programami shareware po 9 zł lub zamienię na archiwalne numer PC Shareware. Piotr Gurgul, Solarzy 17a, 30-827 Kraków, tel. 6583272.

• Jeżeli kupisz joypad PC PowerPad Pro SV-234 za 49 zł, otrzymasz gratis: CD-ACTION 1/98 i 5/98 z CD, Reset CD nr 3, CD Chip 10/97, kilka numerów WWW z CD i PC Gamer PL (z CD i bez). Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica, e-mail: jess@friko6.onet.pl.

• Kick Off '96 PL na CD - 50 zł. Adam Zaremba, 95-043 Leżnica Wielka, bl. 17/45.

• Silent Hunter - 50 zł. Stefan Zelenay, Kopcińskiego 16/113, 02-777 Warszawa, tel. 022 641-53-86.

• CDA 18-30, LBA - 15 zł, LBA 2 - 49 zł, Nowy Teenagen - 30 zł, I'76: Nitro Riders - 49 zł, Neverhood - 50 zł, Troin's Passage - 10 zł, Settlers 2 + misje - 60 zł. Piotr Słowik, tel. 081 58-54-132.

• MS Works 3.0 i podręcznik „Microsoft Works dla opornych”. Jacek Łątka, Wyzwolenia 85/3, 52-674 Płakowice.

• Amiga 500 1 mb + osprzęt, 2 joye, 45 dyskiety - 250 zł. Rafał Pęgiel, Raszyńska 24, 05-090 Raszyn Rybie, tel. 0-601-869047.

• Broken Sword 2 PL w bdb. stanie za ok. 100 zł lub wymienię na Sanitarium lub X-files the Game. Łukasz Sobieszek, Świerczewskiego 17, 21-412 Adamów.

• Top Secret 1, 2/90; 3-5, 12/91, 10-13/92, 14, 15, 17, 19/93. Mam też archiwalne numery C&A, Gamblen SS, Amiga - po ok. 2 zł/szt. Piotr Góralewski, Gdańsk, tel. 058 3028355.

• Karty dźwiękowe Opti 16 PnP (zgodna z 68 pro, SB 16) za 40 zł. Gry: KKND, NBA '97, NHL '97 (z razem) 60 zł lub 25 zł/szt. Tomasz Dewódski, PCK 1/17, 42-300 Mysłaków.

• Joy 4-buttonowy Quick Shot za 25 zł lub zamienię na grę Carmageddon. Książę i Tchórz - 30 zł, Broken Sword 2 - 40 zł. Maciek Tranbecki, Kraków, tel. 012 412-79-37.

• CDA z CD 11-30 - 12 zł/szt. SS 50-62 - 3 zł/szt. SWIV 30 - 30 zł, I'76 - 40 zł, Nitro Riders - 110 zł, SS CD 47-50 i 52-53 - 15 zł/szt + koszt przesyłki. Artur Sielski, Orzycka 24/50, 02-695 Warszawa, tel. 022 647-29-80.

• Wing Commander III za 80 zł. Jack Orlando za 40 zł lub zamienię na grę Wacki, GG. Action: 5, 7-8, 11, 12/97 roku za 6 zł/szt. (z CD za 8 zł). Action Plus: 2, 6-7/98 roku za 1 zł/szt. Michał Koperkiewicz, e-mail: kopcingo@friko7.onet.pl

### ### KUPIĘ

• Leisure Suite Larry 1-5 i 7, po 10 zł/szt. Ngo Khanh Ngoc, Cisowa 12, 42-200 Częstochowa.

• Top Gun - Fire at Will - za max. 70 zł. Marek Kozłowski, Tuwima 8, 12-100 Szczecino.

• Action Plus 1/98, cena do uzgodnienia. Maciej Korzep, Wojska Polskiego 31/7, 77-400 Złotów. Tel. 067 263-21-32. Email: tasiar\_m@friko5.onet.pl.

• Grę Drilling Billy. Tomasz Holka, tel. 052 3897057.

• CDA 7-8/97 za 25 zł. Marcin Wierzbicki, Sportowa 27, 05-806 Komarów, tel. 0-602293382.

• Programy graficzne i fotograficzne, gry strategiczne i erotyczne. Marek, UPT Szczecin 6, skr. poczt. 66.

• CDA z CD 9/98 za ok. 14 zł. Tomasz Narożny, Piłsudskiego 18/1, 76-200 Słupsk, Tel. 059 435-901.

• Procesor P-120 Mhz za max. 45 zł. Artur Mathes, Biała 40, 87-100 Toruń, tel. 056 654-82-67.

• Pilnie pierwszy numer Action Plus. Piotr Gurgul, Solarzy 17a, 30-827 Kraków, tel. 6583272.

• StarCraft, Jagged Alliance 2 PL po 30 zł/szt. Stanisław Szczesny, Śniadeckich 52/1, 86-300 Grudziądz.

### ### ZAMIENIĘ

• FIFA'98, Andretti Racing na Knights & Merchants lub GTA. Ew. sprzedam po 65 zł/szt. Maciek Krajewski, Toruńska 93B/17, 87-800 Włocławek, Tel. 054 236-58-48.

• Zamienię FIFA 96 na Industry Giants. Ew. kupię tę grę za max. 40 zł. Daniel Konopka, 8 Maja 1/5, 11-700 Mrągowo, tel. 089 741-59-48.

• LBA i Die Hard Trilogy na któreś z gier: Dungeon Keeper, WarWind 2, Shadow Warrior, Tomb Raider 1 albo 5-6 gier przygodowych na dyskiety. Marcin Kulacz, Okulickiego 8/35, 37-450 Stalowa Wola. Tel. 015-8-44-06-98.

• Grę Porsche Challenge na PSX na Fighting Force lub inną. Kazimierz Walczyk, Gagarina 16/8, 44-100 Gliwice.

• NBA Live 98 i Age of Empires na inne nowe gry. Michał Kurzawa, Wrocław, tel. 91-17-30.

• Grę Timeshock na CD z CDA na CDA z CD nr 12/97. Marcin Mickiewicz, Nadbrzeźna 13/2, 11-700 Mrągowo, tel. 089 742-54-58.

### ### NAWIĄŻĘ KONTAKT

• Z ludźmi, którzy ukończyli „3 Czaszki Tolteków”. Zofia Ciapocha, Sownińskiego 7/3, 31-524 Kraków. Odpiszę na każdy list.

• Z miłośnikami Diabła i Commandos. Kacper Drow, Jantarowa 70/5, 81-187 Gdynia.

• Swapper i text-writer szuka kontaktów. Letter + disc = 90% answer. No lamers! Mardok, Żołnierska 8, 21-100 Lubartów.

• Klub TROPER poszukuje nowych członków (tylko o Quake 2). Koperta + dysk = dysk z

levelami, skiny, konwersje itp. Karol Cygal, Świerkowa 21, 78-132 Grzybowo.

• Z lubiącymi X-files i Star Wars oraz książkami sf. Marta Naumowicz, Raabego 5/6, 02-793 Warszawa.

• Dziewczyną w wieku 18-2... lat, lubiącą muzykę, film, fotografię, komputer, naturę i nie tylko... Odpiszę na wszystkie ciekawe i rozsądne listy. Marek, UPT Szczecin 6, skr. poczt. 66.

• Z mieszkającymi w Olsztynie fanami World Cup'98 i MK 4. Lukas, Burskiego 22/16, 10-686 Olsztyn, tel. 541-46-43.

• Z fanami X-files, UFO i komputerów. Michał Kurzawa, Wrocław, tel. 91-17-30.

• Z posiadaczami Eastern Front, celem wymiany doświadczeń. Piotr Gurgul, Solarzy 17a, 30-827 Kraków, tel. 6583272.

• Z osobami grającymi w karciankę Star Wars: Customizable Card Game. E-mail: ghost14@friko6.onet.pl

• Zapraszam miłośników GTA do klubu fanów tej gry: porady, nowe misje etc. Piotr Rossa, B. Chrobrego 1/128, 05-200 Wolomin.

• Poszukuję ludzi, którzy mogą mi przysłać emailami epizody do Wing Commander Secret Ops - poszukuję 6 i następne epizody. Janusz Rogowski, Grudziądzka 65/1, 87-100 Toruń, email: spx2ukx@kij.net.pl

• Nowa grupa poszukuje członków. DJ Comet/CMC, Mariusz Cieśla, os. Albertyńskie 28/23, 31-854 Kraków. 100% answer! Mile widziane próbki prac na dyskietkach 3,5".

• Swapper szuka nowych ctx. 100% answer, friendship rulez. Jacek Łątka, Wyzwolenia 85/3, 52-674 Płakowice.

### ### FORUM

• Caution informuje, że ukazał się kolejny numer maga na PC „Disk Magazine”. Aby go otrzymać, wyślij dyskietkę 1,44 Mb + koperta zwrotna ze znacznikiem, na adres: Disk Magazine, Jana Pawła II 14/14, 28-200 Staszów. Email: danmaz@friko6.onet.pl

• Ludzie, którym nie odpisałam - odezwijcie się, zgubiłam adresy! Kaśka Nowicka, Ogrodowa 3, 11-040 Dobre Miasto (nawiążę kontakt z posiadaczami TR1 i TR2).

### Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry przesyłamy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam e-mail lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORIGINAL.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiegokolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.



# CD-Auto

Multimedialny magazyn...

**CD Auto to kolejna multimedialna propozycja dla skomputeryzowanych maniaków motoryzacji. Ja sam muszę się przyznać (tylko nie bijcie), że do takich nie należę, ale bardzo lubię od czasu do czasu przejechać się fajnym samochodem i pooglądać ładne auta (a jeszcze bardziej lubię oglądać hostessy). Dlatego też nie podszedłem do tego programu jako do kolejnej pozycji w „menu”, która ma z moimi zainteresowaniami niewiele wspólnego. Wprost przeciwnie - czym prędzej włożyłem krążek z programem do czytnika i...**

MARCIN SERKIES

**C**óż, nie mogę powiedzieć, że bym poczuł się zaskoczony (bo mało rzeczy może mnie zdziwić), ale na pewno pierwsze wrażenie było jak najbardziej pozytywne. No, może po kilku minutach pracy z programem zdałem sobie sprawę z tego, że brakuje mi trochę jakiejś przyciągającej w tło muzyki, ale to jedna z niewielu rzeczy, do których mogę się przyczepić. Owe pierwsze minuty upłynęły mi na klikaniu na wszystkim i po prostu oglądaniu. I muszę powiedzieć, że jest co

oglądać. W pierwszym dziale nazwanym premiery '98 autorzy zaprezentowali nam 24 nowiutkie samochody. Każdy z nich jest przedstawiony na kilku fotografiach, okraszony kilkoma słowami komentarza, no i oczywiście stabelaryzowany. To ostatnie dość dziwne słowo znaczy ni mniej ni więcej tylko to, że dzięki przyzwyczajeniu prezentującej się tabelce możemy poznać parametry nadwozia, układu napędowego i żarłocności na paliwo aktualnie wybranego samochodu. Całe szczęście autorzy nie pokusili się o podanie cen opisywanych samochodów, bo większość z nich kosztuje tyle, że normalnie zarabiający człowiek może sobie o nich tylko pomarzyć. Ale dość tego narzekania - ważne jest to, że owe 24 samochody to niewątpliwie nowości, których widok i parametry ucieszą oczy niejednego miłośnika czterech kółek. Tymczasem w kolejnej części programu, „katalog aut”, znajdziemy zdjęcia, parametry i opisy stu kilkudziesięciu samochodów, które już jeżdżą po drogach (gdzieś tam w lepszym świecie). Nie ma tu wprawdzie takich narzędzi do wyszukiwania jak w niektórych komputerowych katalogach samochodowych, ale podział samochodów jest dość przejrzysty. Najpierw wybieramy jednego z 39 dostępnych producentów, a następnie interesujący nas

model. Wybór aut, jakie znalazły się w katalogu jest chyba nieprzypadkowy - prawie wszystkie to świeżące, pięknie wyglądające maszyny, na których widok na ulicy praktycznie każdy się ogląda. Cóż - można sobie chociaż popatrzeć.

Tyle o części katalogowej - teraz kolej na relacje z targów. Tak, tak - nabywca CD-AUTO może zapoznać się ze zdjęciami (okraszonymi krótkimi notatkami) z tegorocznych targów w Genewie i Wrocławiu, a także z filmem z największej polskiej imprezy, jaką były targi motoryzacyjne w Poznaniu. Cóż, relacje z targów w takiej formie są niewątpliwie atrakcyjne, ale z obowiązku recenzenta muszę im co



niedużo pokrytykować. Po pierwsze jakość niektórych zdjęć nie jest rewelacyjna, a po drugie fatalnie zrealizowano zmianę jednego obrazka na drugi. Zamiast trzymać się czegoś prostego i efektownego, autorzy postarali się chyba pokazać wszystkie możliwe sposoby, w jakie jedno zdjęcie może zmienić się w drugie. Jak dla mnie było to dość denerwujące i rezygnacja z tych fajerwerków niewątpliwie podniosłaby przyjemność pracy z programem.

Jeśli mówię o przyjemności z pracy, to nie mogę nie wspomnieć o czwartej pozycji menu pierwszej płyty. Zwie się ona „gry i programy” i zawiera wersje demonstracyjne m.in. Test Drive 4 czy Monster Truck Madness II. Według mnie to bardzo dobrze, że autorzy nie zapomnieli o młodszych użytkownikach komputerów (i o starszych, którzy lubią grać) i



poświęcili trochę miejsca na plycie właśnie na gry. Ciekawe, czy nie zrezygnują z tego w przyszłości. Ach... przecież wy jeszcze nie wiecie - zapomniałem o najważniejszym... CD-AUTO jest nowym pismem o tematyce motoryzacyjnej, które jako nośnik informacji przyjęło nie przestarzały i nieporęczny papier, a nowoczesną (no - powiedzmy) i dużo bardziej pojemną płytę CD. Tak więc teraz za cenę 25 zł za numer będziecie otrzymywać dwie płytki pełne motoryzacyjnych multimedów i chociaż nie jest to cena niska, warto ją zapłacić, bo jakość całego materiału, jaki oferują nam autorzy jest całkiem niezła... Ciekawe tylko co będzie w następnych numerach.

Ach - nie mogę pominąć przecież drugiej płyty, na której umieszczono ponad 40 minut filmów avi prezentujących: Fiata Seicento, Renault Clio, BMW 3 i osiągnięcia Mercedesa w tym roku. Filmy ogólnie są dość dobrej jakości, oczywiście z polskim dubbingiem, więc nie ma



żadnych problemów ze zrozumieniem o co w nich chodzi (zresztą co tu rozumieć - auto to auto ;)). PS. Program CD - Auto sprzedawany jest w kioskach razem z czasopiśmem o tym samym tytule.

|                                                                |  |
|----------------------------------------------------------------|--|
| <b>CD-ACTIO</b>                                                |  |
| <b>Producent:</b><br>MpiM Warszawa                             |  |
| <b>Wymagania:</b><br>486DX, 16MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95-98     |  |
| <b>Dystrybutor:</b><br>MpiM Warszawa                           |  |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.info">http://www.info</a> |  |



# Wybierz najlepszy prezent

## THE LANGMaster<sup>SERIES</sup>

programy do nauki  
języka angielskiego



199 zł.



199 zł./1 PACK



299 zł./1 KIT



379 zł.

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

już wkrótce!

ENGLISH  
in Action

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych

Uwaga! Pełnowartościowa wersja demo dostępna w internecie pod adresem: [www.epaonline.com/poland/demos](http://www.epaonline.com/poland/demos)

Dostępny również na



a także w wersji OEM

Rewelacyjne multimedialne i interaktywne słowniki, kursy oraz testy języka angielskiego na płytach CD-ROM/DVD-ROM • Największa i najatrakcyjniejsza oferta dostępna na rynku • Najbardziej zaawansowane technologicznie produkty • Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień • Satysfakcja gwarantowana.



DD KOMPUTERY

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom  
tel./fax: (0 48) 340 80 91, 442 36  
e-mail: [ddkomp@epaonline.com](mailto:ddkomp@epaonline.com)

[www.epaonline.com/poland](http://www.epaonline.com/poland)



Warszawa: TCH Components tel. (022) 646 00 33, 48 71 72 • ARD-SOFT tel. (022) 863 22 59, 863 79 56 • DHO Dystrybutor programów tel. (022) 628 53 21, 628 84 95 • OKW Elektronika tel. (022) 813 38 45, 810 74 67 • Katowice: SCANMET tel. (032) 58 86 67, 58 20 41 w. 575 • Kraków: MAG tel. (012) 634 48 07, 634 51 11 • Wrocław: EXE tel. (071) 353 70 02, 353 70 06 • FF COMPUTERS Sprzedaż bezpośrednia <http://www.ffcomp.com.pl> tel. (033) 18 55 99, (022) 660 51 01 • Sklepy VOBIS Microcomputer na terenie całego kraju • Dobre sklepy z multimediami

Zostań naszym Partnerem!



# Rayman uczy matematyki i polaka

Pobaw się z Raymanem

**M**aleoltni miłośnicy Raymana mogli do tej pory bawić się ze swoim ulubieńcem mówiącym jedynie po angielsku. Co prawda język matematyki jest uniwersalny i wszędzie taki sam, ale w grze występują również słówka, dialogi, które dotychczas były dla polskich dzieci niezrozumiałe. Zlokalizowania gry na nasz język podjął się Optimus. Program został włączony do specjalnej oferty firmy: Optimus Dzieciom. Zawartość edukacyjna została opracowana i przygotowana przez nauczycieli, a następnie przetestowana przez dzieci, co gwarantuje, że nasi miłośnicy będą zadowoleni z zabawy. W trakcie podróży Raymana najmłodszy będzie doskonalić dwanaście umiejętności: czytanie, liczenie, słownictwo, rozpoznawanie cyfr, słów, fonikę, określanie wartości, porównywanie liczb... Pomysł na naukę podczas zabawy nie jest nowością, ale w wypadku Raymana zrealizowano go naprawdę doskonale.

## INQUISITOR

**W** trakcie gry dzieci niemal niezauważalnie uczą się podstawowych funkcji matematycznych, właściwej pisowni wyrazów, a przede wszystkim kojarzenia i wnioskowania, dzięki czemu późniejsza nauka będzie dla nich łatwiejsza i prostsza. Jednocześnie najmłodszym wpaja się przekonanie, że nauka jest przyjemna, dzięki czemu na pewno osiągną lepsze

Pana Zlego i innymi niebezpieczeństwami, które mogą go spotkać.

Gra ma trzy poziomy trudności. Nie chodzi tu jednak o element zręcznościowy, lecz o stopień trudności zagadek i zadań z języka polskiego i matematyki. Na poziomie pierwszym dziecko musi jedynie dobrze wybrać określoną liczbę. Głos

spotka różnorodnych przeciwników, sługi Pana Zlego, którzy będą chcieli uniemożliwić mu odzyskanie Księgi. Jeżeli zderzy się z okrągłym i małym jak jagódka stworzkiem, straci punkt energii. Pięć straconych punktów oznacza, że będziemy musieli od nowa rozpocząć misję. Na dodatek plansze wcale nie są takie proste do przejścia. Bardzo często zdarza się, że Rayman musi wskoczyć gdzieś na wysoko

jest tak do końca bezbronny. Po pierwsze mały bohater bardzo wysoko podskakuje, co pozwoli mu uniknąć większości pułapek. Doskonale się również wspina i może nawet latać dzięki bujnej grzywie. Dla przeciwników



zawieszoną półkę. Jeżeli mu się to nie uda, spadnie na zdradliwe kolce, które w

ma pod ręką latającą pięść, która rozniesie każdego wroga. Wystarczy, że zakręci nią jak jo-jo i wyśle w kierunku wroga. Przeciwnik nie ma wówczas szans! W kolejnych, coraz trudniejszych układach „latająca pięść” staje się jednak zbyt słaba na potężnych przeciwników. Nie ma innego wyjścia - trzeba pomóc Raymanowi odnaleźć „złotą rękawicę”, która upora się z każdą przeszkodą.

Na naszych miłośnińskich oczekuje aż 60 rozbudowanych i szalenie

kolorowych lokacji. Każda z nich oszłodzi dzieci nowymi pomysłami, ciekawymi zagadkami i masą animowanych elementów, dzięki którym świat Raymana wydaje się ożywać. Nawet kiedy mały bohater stoi i odpoczywa, wciąż płata figle i psoty. Wystawi język, podrapie się po głowie, rozejrzy wokół. Zdaje się, że długo tak nie postoi, więc trzeba czym prędzej grać! Zabawie cały czas towarzyszy miła, wesola muzyka, znakomicie pasująca do atmosfery gry. Cena gry na rynku polskim wynosi około 130 zł. Dużo to czy mało, trudno ocenić. Pewne wydaje się być jednak, że Rayman to doskonały nauczyciel...



czarodzieja cały czas towarzyszy Raymanowi w podróży i to on radzi, w którą

mig go osłabia. Bardzo często przyjdzie mu podróżować po chybotliwych kamieniach, swobodnie dryfujących w powietrzu obłokach (niektóre są bardzo zdradliwe, nagle znikają!) czy wreszcie po niebezpiecznych ślizgawkach. Na szczęście Rayman nie

stronę, jaką ścieżką ma pójść nasz bohater. Każda dróżka jest oznaczona określoną liczbą. Czarodziej szepcze Raymanowi właściwy numer, którym należy kierować się w wyborze drogi. Oprócz zagadek matematycznych i słówek, Rayman



wyniki w szkole. Dla dzieci najważniejsze jest jednak, aby gra była wesoła, przynosiła im dużo radości, odrobinę wyzwania i była interesująca! Po zainstalowaniu gry najmłodszy obejrzy kolorowe intro, z którego dowiemy się, że niejaki Pan Zły porwał księżkę Czarodzieja! Kto pomoże magikowi?! Oczywiście Rayman, którego poznajemy, gdy z zapalem maluje obraz. Oczywiście Rayman nie da się długo prosić, za chwilę wyruszy w podróż. Czarodziej przestrzega go jednak przez pułapkami

|                                                                      |                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
|                                                                      | <b>Producent:</b><br>Ubi Soft                                   |
| <b>Wymagania:</b><br>PC 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM, SVGA, karta muz.   | <b>Dystrybutor:</b><br>Optimus Multimedia<br>tel. (018) 4450560 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.onet.pl">http://www.onet.pl</a> |                                                                 |



# Europlus + Reward

Przyjemne z pożytecznym

Jakiś czas temu zadzwonił do mnie koleś i poprosił, abym doradził mu jakiś program do nauki języka angielskiego. Opowiedziałem mu wtedy, zgodnie z prawdą, że nie bardzo wiem co mu doradzić, bo na rynku multimedialnym jest cały ogrom takich pozycji i większość z nich prezentuje wyrównany, dobry poziom. Dziwnym zbiegiem okoliczności parę dni po tej rozmowie do redakcji przyszła całkiem spora paczuszka z YDP. W środku znajdował się EuroPlus + Reward, czyli czteropoziomowy, interaktywny kurs języka angielskiego.

MACIEK JAKUBSKI

Każdy poziom to dwa cedeiki (lub jeden DVD) napchane nauką (i zabawą), czyli jakieś 150 godzin intensywnej nauki. Do tego dochodzi jeszcze kompakt instalacyjny, na którym znajduje się m.in. Internet Explorer 4PL oraz Direct X 6. Poziomy można niejako podzielić na trzy części: naukową, internetową i rozrywkową. Część naukowa to oczywiście znakomity kurs Reward. Został on przygotowany przez znanego autora kursów językowych Simona Greenalla i jest to bez wątpienia najlepszy kurs angielskiego dla dzieci i dorosłych, od laików do zaawansowanych. Trzy pierwsze poziomy (Elementary, Pre-intermediate i Intermediate) zawierają po osiem rozdziałów, z których każdy składa się z pięciu lekcji zwykłych, jednej video oraz lekcji powtórkowej Progress check. Najbardziej zaawansowany poziom, Upper-Intermediate, składa się z pięciu rozdziałów zawierających po cztery lekcje zwykłe i po jednej video i powtórkowej. Każda lekcja to naprawdę coś wciągającego. Ciekawe tematy (sport, kultura, technika, polityka etc.) i sposób ich przedstawienia powodują, że człowiek aż chce wchłaniać zawartą w tym kursie wiedzę. Co ciekawe, przerabiając lekcję po lekcji, trudno spostrzec, iż poziom trudności (a z nim nasze umiejętności) stale się podnosi. Przerabiając EuroPlus + Reward, miałem wrażenie, że każda następna lekcja jest tak samo łatwa jak

poprzednia. Dopiero robiąc sobie testy rozdziałowe (o tym później) zdałem sobie sprawę z tego, że nauczyłem się wielu nowych rzeczy.

Bardzo przejrzyste są wytłumaczone reguły gramatyczne zawarte w danej lekcji (Grammarbox). Zawsze właśnie gramatyka sprawiała mi (i zapewne nie tylko mi) największe kłopotów, a po przerobieniu kursu Reward wszystko nareszcie wydawało się proste i logiczne. W skład kursu Reward wchodzi również programy narzędziowe oraz sprawdzające. Program Wymowa służy do ćwiczenia prawidłowej intonacji i artykulacji zwrotów angielskich, czyli do łapania popularnego akcentu. Odbywa się to poprzez nagrywanie własnych wypowiedzi i porównaniu ich na podstawie graficznych wykresów z wymową lektorów. Chociaż jak mi kiedyś powiedziała Kinga i tak ktoś nie urodzony w kraju anglojęzycznym nigdy nie opanuje poprawnej wymowy nieszczęsnego „th”. Owszem, możemy się starać i nawet będzie nam to nieźle wychodzić, ale rodowity Anglik i tak od razu zorientuje się, że jesteśmy obcokrajowcami. Z kolei Słowniczek, jak sama nazwa wskazuje, zawiera udźwiękowione słowa i zwroty wraz z ich tłumaczeniem. Muszę przyznać, iż jest to bardzo dobry pomysł, bo nieraz patrząc na jakiś wyraz w słowniku zastanawiałem się jak to się wymawia.

Programy sprawdzające to przede wszystkim Testy rozdziałowe i Eksploracja kursu. Testy rozdziałowe służą do sprawdzania stopnia opanowania materiału z poszczególnych rozdziałów. Po podaniu wyniku program sam określa nam, co musimy jeszcze powtórzyć. Eksploracja kursu jest doskonałym lekarstwem na wszelkie sprawdziany w szkole lub wycieczki zagraniczne (w końcu dogadać się wszędzie trzeba). Za pomocą tego programu wybieramy sobie dowolny zakres interesujących nas zagadnień i po prostu wkuwamy to.

Największą jednak zaletą EuroPlus + Reward jest współpraca z Internetem. Każdy kto ma dostęp do sieci, po rejestracji będzie mógł korzystać z czterech serwisów. Na serwisie Wiadomości znajdują się najnowsze informacje z takich dziedzin jak sport, kultura czy polityka. Informacje te są przystosowane do stopnia zaawansowania ucznia, więc nie ma problemów ze zrozumieniem tych wiadomości. Serwis Forum umożliwia użytkownikom EuroPlus + Reward prowadzenie dyskusji z innymi użytkownikami z całego świata na różnorodne tematy. Krótko mówiąc jest to coś w stylu chat room, choć do klasy np. Hotelchat serwisowi Forum jeszcze

poprawione. Nauczycielem może zostać nawet któryś z twoich kolegów, jeżeli tylko odbierze odpowiednie programy do sprawdzania dostępne na stronie wydawcy. Powiedzmy sobie szczerze - tego jeszcze w żadnym kursie

językowym nie było, a chyba nikogo nie muszę przekonywać, iż Internet to przecież przyszłość...

Ostatnim serwisem są Gry. Udostępnionych jest na nim pięć różnych gier. Generalnie polegają one na odpowiadaniu na pytania oraz na układaniu wyrazów. Na przykład jest popularna gra w statki. Strzał jest zaliczony jako celny dopiero po trafnej odpowiedzi na zadane pytanie. Podobnie jest w

pozostałych grach. Jedna z nich zresztą wprowadziła mnie w niemałe zdumienie. Wymaga ona bowiem 3Dfx lub PII 266, aby płynnie chodzić!!! Dodam tylko, że nie ma ona bynajmniej nic wspólnego z Unreal.

EuroPlus + Reward jest w tej chwili niewątpliwie najlepszym programem służącym do nauki języka angielskiego. Połączono w nim wszystko to co jest najlepsze w programach multimedialnych i nowoczesnych kursach językowych. Znakomita grafika, dźwięk, prosty interfejs, a nade wszystko zawartość dydaktyczna, powodują właśnie, że koło EuroPlus + Reward nie można przejść obojętnie. Każdy kto chce nauczyć się języka angielskiego, bądź doskonalić swoje umiejętności, powinien sięgnąć bez zastanowienia po ten kurs. Naprawdę taki system edukacyjny, jaki jest nam oferowany przez YDP, gwarantuje najwyższą skuteczność nauki. O czym zresztą najlepiej przekonał się piszący te słowa. Polecam EuroPlus + Reward każdemu.

PS. EuroPlus + Reward dostępny jest pojedynczych pakietach lub w pakiecie Professional (poziom 1, 2, 3) i Extra (wszystkie cztery poziomy).



trochę brakuje. Dyskusje prowadzi się w trybie tekstowym lub głosowym poprzez mikrofon. Serwis Nauczyciel to chyba główne danie kursu. Umożliwia on współpracę użytkownika i nauczyciela. Służy przede wszystkim do wykonywania ćwiczeń pisemnych, które nie mogą być sprawdzone automatycznie przez program. Odbywa się to oczywiście za pomocą poczty elektronicznej. Wysyłamy na adres swojego nauczyciela (lub jeżeli nastawimy adres domyślny; to na serwer wydawcy) wykonane ćwiczenia i tą samą drogą otrzymujemy je

|                                                                            |  |
|----------------------------------------------------------------------------|--|
|                                                                            |  |
| <b>Producent:</b><br>YDP MULTIMEDIA                                        |  |
| <b>Wymagania:</b><br>P100, WIN95/98, 32RAM, CDx8                           |  |
| <b>Dystrybutor:</b><br>Young Digital Poland<br>tel. (058) 526690           |  |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.ydp.com.pl">http://www.ydp.com.pl</a> |  |



# Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego

Skrzydła, wiatraki i inne balony

Latanie było marzeniem człowieka od bardzo dawna, można by nawet powiedzieć, że od zarania dziejów. Już przecież starożytni Grecy mieli swojego Dedala i Ikarą, a i z okresu wcześniejszego także dałoby się pewnie jakąś legendę o lataniu wytrząsnąć, choć akurat osobiście, ze względu na niezbyt duże zainteresowanie historią starożytną, się tego zadanie nie podejmuję. Co innego historia najnowsza, zwłaszcza dotycząca lotnictwa wojskowego - ale na kogo z męskiej części komputerowców nie działają hasła w rodzaju F-15, Spitfire czy P-11?

ALEKSANDER OLSZEWSKI

**B**lyły to oczywiście przykłady najprostsze, nie sprawiające najmniejszych problemów, ale przecież nie zawsze ma się do czynienia z taką łatwizną.

A wtedy zaczyna się wertowanie sterty publikacji, przeszukiwanie kolejnych bibliotek, czy nawet, najgorsze z tego wszystkiego, odwiedzanie co bardziej zorientowanych znajomków. Wiadomo, dużo wiedzieć chciałby w końcu każdy, a oficjalne przyznanie się do swej niewiedzy jest dość powszechnie w naszym pięknym kraju uznawane za oznakę słabości. Co innego, jeśli gadamy - nawet bzdury - bo wtedy jesteśmy w centrum zainteresowania, choć tylko do czasu, gdy nasze nieuctwo wyjdzie na jaw.

Dajmy jednak spokój stwierdzaniu oczywistości, a przejdźmy do rzeczy bardziej interesujących, czyli opisu Encyklopedii, która powinna od swego użytkownika odsunąć groźbę niewiedzy. Jakby bowiem nie patrzeć - ma ku temu wszelkie predyspozycje: od strony programistycznej została w końcu przygotowana przez współtwórców Encyklopedii PWN, czyli wrocławskiego Vulcana, a od strony merytorycznej - przez Dom Wydawniczy Bellona, ciesząc się wśród miłośników militariów zasłużoną renomą. A jeśli dodatkowo powiedzieć,

że u jej podstaw leży osiemnastotomowe wydawnictwo papierowe o identycznej nazwie, to można oczekiwać wszystkiego najlepszego.

Rzeczywistość ma jednak to do siebie, że bardzo niewiele z peanów pochwalnych przechodzi w niej bez szwanku choćby przez pobieżne próby ogniowe. Niestety także i ta produkcja została dość szybko sprowadzona z obłoków na ziemię, a choć nadal uważam ją za tytuł dobry, to jednak do doskonałości mu daleko... Podstawowym zarzutem jest bardzo słabe wykorzystanie możliwości oferowanych przez komputer. Skoro zdecydowano się już na wersję elektroniczną, to czemu nawet takich podstawowych funkcji, jak hipertekst użyto z przerażającą oszczędnością? A, co jeszcze gorsze, część z nich w ogóle nie działa! Zmusza to rządnych wiedzy do własnoręcznego przeszukiwania pokażnej bazy danych z zamiarem zlokalizowania tłumaczeń co ciekawszych terminów użytych w tekście - bo w tym akurat przypadku hipertekst jest całkowicie nieobecny - lub przechodzenia do innych, tematycznie powiązanych haseł.

Skoro już mówimy o poszukiwaniach i przechodzeniu - równie irytujący jest brak opcji pozwalających na szybkie dojście do interesującego nas hasła. Ktoś potrzebujący szybkiej informacji o F-22 będzie musiał samodzielnie wybrać go z listy, co powinno się udać, o ile

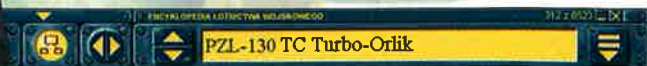
jednak nie zawęził wcześniej obszaru poszukiwań, bo raczej ciężko oczekiwać, by pojawił się on na liście z innymi maszynami czterosilnikowymi latającymi w latach 1939-1945... A co jak co, ale akurat możliwości filtrowania program ma - bardzo pokaźne. Można wybierać zarówno pod względem kraju pochodzenia, lat produkcji, liczby silników, czy choćby konfiguracji płatowca. Daje to bardzo spore możliwości, ale przydają się one do analiz porównawczych, a nie szybkiego wyszukiwania. A poza tym dla programu coś o nazwie F-22 niestety nie istnieje, więc informacji o nim i tak nie uświadczymy i to niezależnie od sposobu ich poszukiwania...

Nie jest to wprawdzie jakaś kompromitująca wada, ale skoro na komputerach aż roi się od symulatorów tej właśnie maszyny, to jakaś o niej wzmianka powinna się jednak w



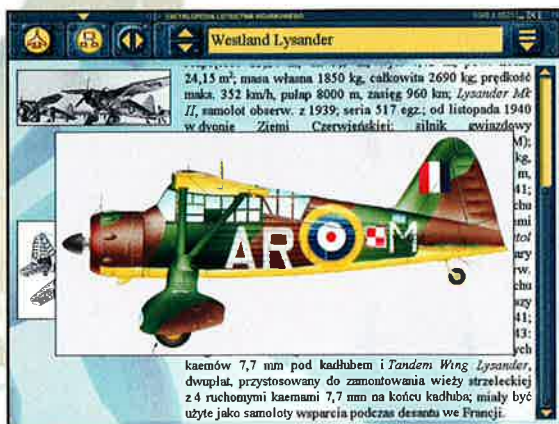
Encyklopedii znaleźć - dla wielu jej nabywców znalezienie danych o najnowszej produkcji amerykańskiej maszyny zbrojeniowej będzie przecież jednym z pierwszych kroków, które postawią w zasobach tego wydawnictwa. A nieudane kroki dość często zniechęcają do dalszych poszukiwań - zwłaszcza, że trzeba to wszystko robić ręcznie. Po względnie dokładnym przeszukaniu Encyklopedii

dochodzi się zresztą do wniosku, że jeśli chodzi o najnowsze dane, to zbyt dobrze ona niestety nie stoi: poza F-22 brakuje bowiem choćby szczegółów umundurowania personelu latającego w obecnej Rosji, pomimo tego, że dostępne są dane zarówno o Rosji Carskiej, Radzieckiej, jak i oddziałach złożonych z obywateli tego kraju, a walczących w czasie drugiej wojny światowej po stronie Niemiec. Takie opóźnienie byłoby jeszcze jako tako usprawiedliwione w przypadku wydawnictwa papierowego (długi cykl wydawniczy), ale przy publikacji elektronicznej - nie bardzo. Tym bardziej, że górną granicą „wieku” jest w tym programie rok



**PZL-130 TC Turbo-Orlik**, polski samolot szkolno-treningowy z 1989, odmiana udoskonalona; jednosilnikowy, dwumiejscowy dolnołat, konstrukcja metalowa, podwozie trójpodporowe z kołem przednim wciągane w locie; turbinowy silnik śmigłowy PW 6 a 62 o mocy maks. 846 kW (1150 KM), zdławiony do 669 kW (950 KM); rozpiętość 9 m, dł. 9 m, wys. 3,53 m, pow. nośna 13 m<sup>2</sup>; masa własna 1450 kg, całkowita 2700 kg; prędkość maks. 560 km/h, pułap 10 000 m, zasięg 1100 km, maks. (zbiorniki podwieszane) 2300 km. Odmiany: PZL-130 TB Turbo-Orlik; silnik Walter M-601 T o mocy 552 kW (750 KM); prędkość maks. 501 km/h, zasięg 930 km; PZL-130 TD Turbo-Orlik; silnik PW PT 6A 25 AC o mocy 552 kW (750 KM); prędkość maks. 501 km/h, zasięg 1150 km; PZL-130 TE Turbo-Orlik; silnik PW PT 6A 25 a o mocy 405 kW (550 KM); prędkość maks. 465 km/h, zasięg 1260 km.





tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiąty ósmy, a wspomniane braki odnoszą się do czegoś nieco starszego.

Niepełne wykorzystanie możliwości udostępnianych przez srebrny krążek widać także w całkowitym braku jakiegokolwiek indeksu fotografii czy filmów. Zwłaszcza znalezienie tych ostatnich graniczy z cudem, bo jest ich bardzo mało - udało mi się odnaleźć dwa: jeden przy Irydzie, a drugi, o ile dobrze pamiętam, przy Orliku. Tyle tylko, że pomimo ich niewielkiej liczby, nie są to w żadnym wypadku jakieś perełki. No, chyba że za takie coś uznać można poziomy lot Orlika czy podejście do lądowania Irydy. A przecież, skoro ograniczenia nie pozwalały postawić na ilość, to trzeba się było chociaż postarać o jakość... Cała zresztą multimedialność w przypadku opisywanego tu produktu jest sprawą dość dyskusyjną. Trudno przecież w taki sposób określić tekst z dorzuconymi fotografiami, filmikami i... właściwie niczym więcej! Można się było przecież postarać o tak miły dodatek jak trójwymiarowe modele maszyn czy podpisy pojawiające się przy schematach samolotów po kliknięciu myszą. Niestety, na nic takiego nie można tu liczyć, co podważa twierdzenie o multimedialności dzieła Bellony i Vulcana. Zwłaszcza, że nawet nie wszystkie hasła zostały zilustrowane, choćby nawet samym schematem.

Ogólnie jednak rzecz biorąc nie jest aż tak źle, jak mogłoby się z powyższych gorzkich słów wydawać - pod warunkiem, że szukamy suchych informacji. Danych na krążku jest całe zatrzęsienie i nawet nieźle zorientowani w temacie powinni znaleźć coś dla siebie. Ale ten kij ma niestety dwa końce - informacji jest wprawdzie dużo, ale są przeraźliwie suche! Ot, kiedy wyprodukowany, przez kogo, co

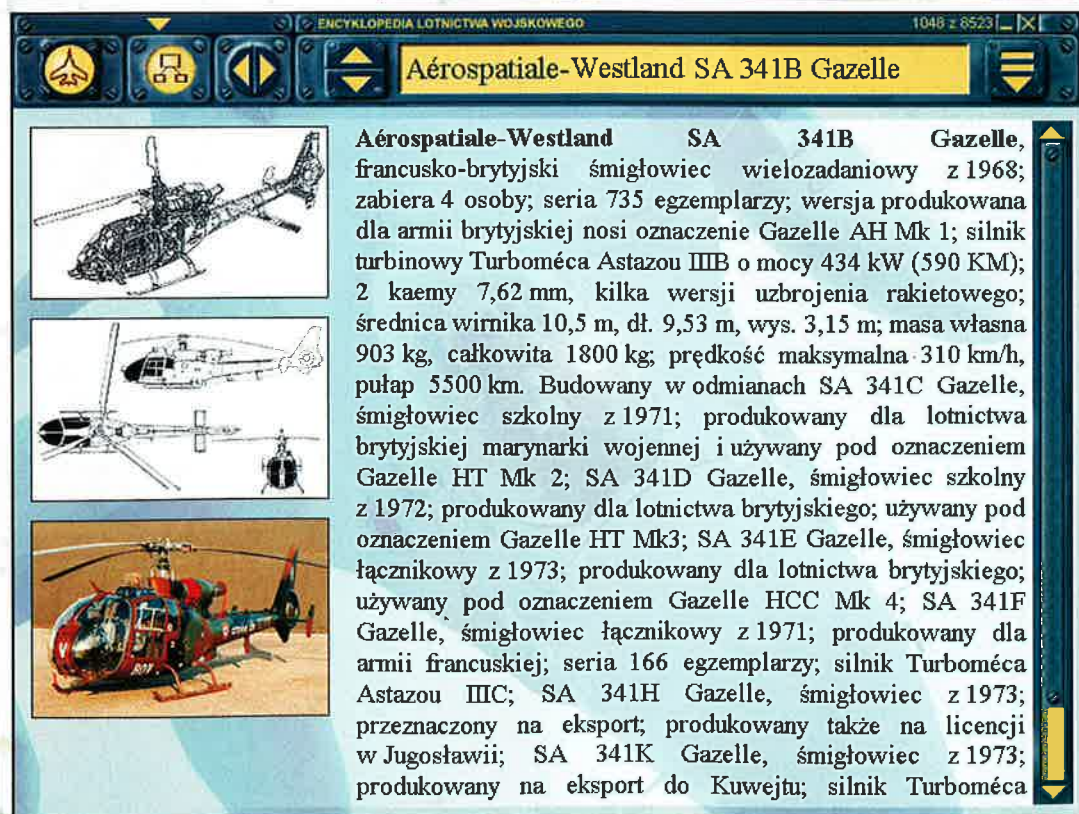
zabiera, jakie silniki, osiągi, wyposażenie. Pomijając nawet fakt braku (lub minimalnej liczby) odnośników, to jednak przydałoby się trochę więcej informacji, choćby o przebiegu

służby czy porównania z innymi współczesnymi maszynami. Może wymagam zbyt wiele, ale kto czegoś takiego by nie chciał?

Przydałoby się także jakieś omówienie taktyki stosowanej przez lotnictwo, może jakieś opisy bitew... cokolwiek, co mogłoby zainteresować kogoś więcej niż maniaków suchych liczb. Bardzo dobrym przykładem była tutaj encyklopedia dołączona do Israeli Air Force - rzeczowa i multimedialna, z opisami wykorzystania sił powietrznych w realnych konfliktach. A w Encyklopedii Lotnictwa Wojskowego mamy

przedstawienie najprostszych manewrów wykorzystywanych w walce! A przecież nie jest to chyba pozycja adresowana do wąskiego kręgu maniaków... Ci zresztą pewnie już papierowy pierwowzór w swoich zbiorach posiadają, a to oznacza, że zbyt wielu powodów do kupienia wersji elektronicznej (multimedialnej, jak głoszą litery na okładce) nie mają. Wzięcie tego wszystkiego „do kupy” kończy się jednak konkluzją niezbyt przyjemną. Opisywana Encyklopedia jest bowiem wydawnictwem bardzo

filmików, zresztą bardzo średniej jakości, nie jest powodem wystarczającym do zarekomendowania tego programu. A jeśli jest się tylko miłośnikiem podniebnych drapieżników bez objawów maniactwa, to można sobie tę publikację z czystym sumieniem odpuścić - bo prócz suchego tekstu odnośnie budowy nie znajdzie się tutaj praktycznie nic więcej, co mogłoby przykuć uwagę niedzielnego pilota...



praktycznie tylko sam sprzęt latający... Wprawdzie bowiem można się jeszcze dostać do informacji o fabrykach samolotów, umundurowaniu i części słownikowej, ale są to dane dużo mniej ciekawe, niż choćby

suchym, stanowiącym wartościowy kasek tylko dla koneserów - pod warunkiem jednakże, że nie stali się oni już wcześniej posiadaczami wersji papierowej. Bo w przeciwnym wypadku te parę dodatkowych

**Producent:**  
Dom Wydawniczy Bellona i Vulcan Media sp. z o.o.

**Dystrybutor:**  
Vulcan Media  
tel. 0618764066

**Wymagania:**  
Win95, P100, 8MB RAM,  
CD-ROM x2, SVGA 800x600

**Internet:** spizdaz@vm.wroc.pl



# Star Wars: Behind The Magic

Magia Gwiezdných Wojen do użytku domowego

Jeden z moich znajomych opowiedział mi pewną anegdotkę, która miała miejsce na ogólnopolskim konwencji miłośników fantastyki, a dokładniej rzecz biorąc, fanów Gwiezdnej Sagi. Na imprezę zjechali się fani Sił Imperialnych, a impreza nosiła nazwę „Imperialna Akademia Kadetów - Konkret '98". Dlaczego o tym wspominać? Otóż, na jednym ze spotkań, dokładnie na panelu zatytułowanym: „Świat Gwiezdných Wojen", rozgorzała zacięta dyskusja na wyżej wzmiankowany temat. Oczywiście w trakcie gorącej konwersacji do głosu doszły emocje, i nie ma się czemu dziwić, w końcu cała sala „opanowana była" przez osoby kochające świat Star Wars ponad wszystko. Wtem jeden z prowadzących, chcąc dojść do głosu, postanowił powstrzymać rozgorączkowanych fanów. Nie zastanawiając się długo, powiedział:

- Ludzie, spokojnie. Przecież to tylko film!

W odpowiedzi jedna z fanek wstała i krzyknęła:

- To nie film! To moje życie!

LORD Y & MR JEDI

**T**ak moi drodzy, niewiele było filmów w historii kina, które na tak długo po premierze zostały w pamięci tak wielkiej ilości fanów. Co ciekawe (pomijam - jako patologiczne - istniejące naprawdę fankluby np. Dynastii czy innego Słonecznego Patrolu:) w większości

popularność ta dotyczy wielkich cykliów sf czyli „Obcego", „Star Treka" i oczywiście najsłynniejszego z nich - „Star Wars" czyli „Gwiezdných Wojen". Na całym świecie istnieją setki tysięcy maniaków tego cyklu, a producenci zainteresowani tak szerokim rynkiem starają się zwiększyć jeszcze ich liczbę poprzez wydawanie kolejnych, związanych z filmem gadżetów.

W oparciu o Star Wars powstało już mnóstwo książek (poza trylogią



Timothy'ego Zann'a w większości straszliwa grafomania - dop. Lord Y), system fabularny będący potężnym źródłem informacji dla tych fanów, którzy

chcieliby znać np. różnice między Tie Bomberem, a Tie Interceptorem czy zasadę działania broni używanej przez bohaterów. Powstała także gra karciana, a nawet manga, której bohaterami są znane z filmu postaci. Maniacy komputerowi (jak np. ja - Lord Y) pamiętają też zapewne całą serię gier komputerowych z Lucas Arts (z boskim Tie Fighterem na czele). Na internetowych listach dyskusyjnych toczą się zaciekle polemiki o najmniej związane z filmem szczegóły...

Wobec tak potężnego zainteresowania firma Lucas Arts postanowiła zaopatrzyć swoich fanów w coś, co oszczędzi im każdorazowego przeszukiwania całego zbioru filmów, książek i notatek w celu odnalezienia jednej szczegółowej informacji np. „jak nazywał się krążownik Kalmari biorący udział w ataku na Gwiazdę Śmierci" czy „ile



wynosiła nagroda za głowę Hana Solo". Krótko mówiąc stworzyli ogromną, dwupłytową encyklopedię, w której zawarte zostały wszystkie





informacje, które mogą być istotne dla fana Star Wars, począwszy od tych elementarnych - jak opis głównych bohaterów, aż do drobiazgów w rodzaju schematu i szczegółów technicznych konstrukcji pojazdu Jawów z Tatooine. Jako, że niedługo zapowiadana jest premiera pierwszych odcinków Star Wars, do encyklopedii włączono „preview” nowego filmu. Ale po kolei:

Encyklopedia podzielona jest na działy tematyczne: Scene-by-Scene, Characters, Locations, Technology, Events, Expanded Universe, Behind the Scenes, Star Wars: Episode I Preview, Glossary. Pierwszy, to obszerne komedium wiedzy na temat nakręconych już odcinków - fragmenty filmu, sceny, które miały się w finalnej wersji (m.in. rozmowa Luke'a z Wedgem, pierwsza wersja spotkania w kantine) itp. Characters, to jak sama

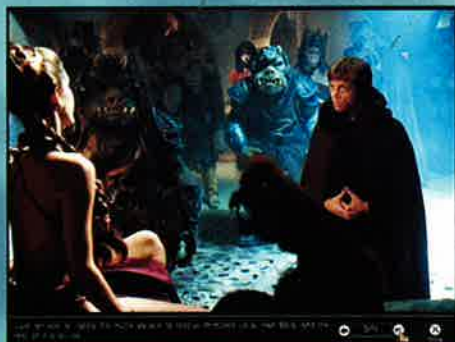
tego. Locations, to usytuowane w galaktyce (jest wreszcie mapa całej znanej galaktyki) miejsca, w których rozgrywała się akcja. Technology, to jeden z najobszerniejszych działów programu. Zawiera kompletne, szczegółowe opisy całego sprzętu używanego przez bohaterów, wszystkich statków (włącznie z planami, oraz zdjęciami z różnych etapów budowy modeli, które zostały wykorzystane w filmie), tabele porównawcze oraz trójwymiarową wycieczkę (moim zdaniem mogłaby być zrobiona lepiej) po Falconie Millennium. Kolejny dział - events, to kompletna chronologia wydarzeń z historii Star Wars. Expanded Universe jest swego rodzaju przeglądem dodatków do filmowego cyklu. Behind the scenes i preview pierwszego epizodu, to zdjęcia, wywiady, grafiki itp. czyli cała otoczka planu filmowego kolejnej części. Ostatniego elementu - słownika, nie muszę chyba nikomu

recenzować, dodam tylko tyle, że naprawdę warto tam zajrzeć - skarbnica wiedzy.

Encyklopedia, kiedy już przyzwyczaimy się do trochę nietypowo rozwiązanej interfejsu, jest łatwa i wygodna w obsłudze, przy tym całą sprawę znacznie ułatwiają

wszechobecne hiperlinki. Dodatkowe zalety encyklopedii, to zawierający około siedmiuset dokładnie i wyczerpująco opisanych pojęć słownik, do którego mamy dostęp ze wszystkich działów encyklopedii, składający się z trzystu pytań quiz, który sprawdzi naszą wiedzę na temat cyklu, począwszy od pytań elementarnych, aż po takie, na które odpowiedź znają tylko naprawdę ortodoksyjni fani. Liczby brzmią imponująco: Behind The Magic to ponad dwa tysiące zdjęć, czterdzieści minut filmów video, dwadzieścia minut audio, dwadzieścia trójwymiarowych modeli statków kosmicznych oraz

Całość pod względem wykonania sprawia wrażenie pewnego niedosytu, ale generalnie trudno coś encyklopedii zarzucić, więc podejrzewam, że jest to odczucie fana, który dostał już wszystko, a chciałby jeszcze więcej. Zawartość (czyli wszystkie informacje, jakie udostępniła encyklopedia), to po prostu wszystko, czego potrzeba do szczęścia każdemu prawdziwemu fanowi Star Wars (no może za wyjątkiem kostiumu szturmowca czy modelu Tie Fighter'a w skali 1:1!) i spodziewam się, że wielu z nich wie już, co otrzyma na prezent gwiazdkowy (nie będzie to trudne, bo



nazwa wskazuje, bohaterowie. Znajdziemy tu nie tylko charakterystyki Luke'a czy Vadera, ale także wielu bohaterów drugoplanowych, a nawet pojawiających się momentami obcych oraz opisy ważniejszych organizacji - sporo



trzydzieści dokładnych schematów tychże. Wszystko to zawarte jest na dwóch kompaktach i opatrzone elegancką i obszerną instrukcją. Czy trzeba czegoś więcej?

Widać, że twórcy chcieli upchnąć w tym programie jak najwięcej i jak najbardziej różnorodnych elementów - jak na wszechstronną, multimedialną encyklopedię przystało. Jest odrobina pocucia humoru, w postaci testowania broni na imperialnym szturmowcu (choć moich znajomych fanów Imperium wcale to nie bawiło - dop. Jedi), są wspomnienia w postaci filmu z premiery (ach, cóż to był za szal!), są zdjęcia z powstającego właśnie pierwszego epizodu, są informacje, grafiki... wszystko, co może zadowolić fana. I z pewnością zadowoli.

dystrybucją produktu zajęła się na rynku polskim firma Lem z Warszawy). Czego serdecznie życzy Wam niżej podpisany wierny sługa Imperatora, Kommandor (najwyższy stopień na poziomie hard Tie Fighter'a włącznie z dodatkami Defender of The Empire) Lord Y oraz jedyny miłośnik różowych pomponików wśród rycerzy Jedi - Mr Jedi.

|                                                                                |                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
|                                                                                | <b>Producent:</b><br>Lucas Arts                     |
| <b>Wymagania:</b><br>P133, Win95, DirectX, Karla graf. PCI, 16MB RAM,          | <b>Dystrybutor:</b><br>L.E.M.<br>tel. (022) 6428165 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.starwars.com">http://www.starwars.com</a> |                                                     |

**INFO**



# Muzyczne wędrówki Romantyzm

## Symfonia fantastyczna

Wydawnictwo PWN znane jest z serii publikacji encyklopedycznych, a przede wszystkim z działalności wydawniczej w zakresie nauki i szkolnictwa wyższego. Działające od 1951 roku, Państwowe Wydawnictwo Naukowe ma na koncie setki publikacji z wielu gałęzi nauki i kultury. W ciągu ostatnich kilku lat firma przygotowuje dla czytelników, czy raczej odbiorców, także komputerowe wersje programów (na dyskach CD). Jedną z takich pozycji był choćby Słownik Języka Polskiego PWN, a ostatnio Muzyczne Wędrówki - Romantyzm. Właśnie ta ostatnia prezentacja (która już „na dniach” zawita do sklepów) trafiła do redakcji CDA wprost z wydawnictwa PWN. Niebieskie pudełko okraszone napisem: „Multimedialna podróż po Europie XIX wieku” kryje w sobie jedną płytkę CD. Co na niej znaleźliśmy?

ANDRZEJ SITEK

**Z**awartość programu to przede wszystkim ponad dwie godziny muzyki, czyli 75 fragmentów wielkich dzieł z repertuaru klasycznego. Odbiorca będzie miał niepowtarzalną okazję wysłuchać najpiękniejsze fragmenty muzyki dziewiętnastowiecznej - IX Symfonii Beethovena, Aidy Verdiego, Carmen Bizeta, Jeziora Łabędziego Czajkowskiego i wielu innych. Oczywiście nie zabraknie sylwetek wielkich kompozytorów i twórców romantyzmu: Verdiego, Schuberta, Wagnera, Berlioza... Jednocześnie „Muzyczne wędrówki” po epoce romantyzmu, umożliwiając poznanie życia kulturalnego w Europie XIX wieku. Razem z przewodnikiem, dystyngowanym panem Friedrichem (który opowiada o historii, poszczególnych utworach, twórcach - w sumie około 2 godzin monologu) można wejść do ówczesnej sali koncertowej, opery, biblioteki, katedry, salonu romantycznego i na dworzec. W sumie zaprezentowano ponad 50

dekoracji wnętrz i scenografii zrekonstruowanych na podstawie obrazów i ikonografii epoki romantyzmu. Efektu poszczególnym scenom dodaje łagodna tonacja zaprojektowanych scenerii i ciekawe pomysły, rozwiązania (graficzne), za pomocą których odwiedzimy różne miejsca w programie. W Salonie Romantycznym możemy np. uruchomić Latarnię, która zapozna nas z historią salonów tych czasów. Klikając na obrazy wiszące nad kominkiem, wchodzimy do czterech najsłynniejszych salonów epoki (George Sand, Mendelssohnów, Schuberta i „Schubertiad”, symbolistów i Debussy'ego). W

kompozytorom i które zapisały się w historii przez ludzi i zdarzenia z nimi związane.

Jeżeli mimo wszystko zmęczy nas otoczka graficzna, możemy zrezygnować z fajerwerków obrazów, klikając po prostu na indeks. Pojawi się wówczas alfabetyczna lista z wszystkimi zawartymi w programie kompozytorami. Warto dodać, że za pomocą indeksu można bardzo łatwo, a zarazem komfortowo, poruszać się po programie. Obok nazwiska twórcy znajduje się jego zdjęcie, a jeżeli klikniemy na daną postać, będziemy mogli skorzystać z dwóch dalszych



„mieście wyobraźni” możemy też wybrać Naturę - która została przewidziana specjalnie do tego, by słuchać muzyki i napawać się spokojnym, ciepłym obrazem pejzażu parku. Klikając w różne, podświetlone miejsca, wejdziemy w świat Peer Gynta Gierga, Symfonii pastorałnej Beethovena czy Pięknej młynarki Schuberta.

Ciekawe rozwiązania graficzne są oprawą dla sporej ilości danych. Oprócz informacji dotyczących biografii kompozytorów, genezy powstania poszczególnych dzieł itp., możemy dowiedzieć się co nieco o innych postaciach historycznych, które wpłynęły na rozwój, twórczość i życie największych mistrzów. Poza tym trafimy również w miejsca (np. Paryż), gdzie atmosfera sprzyjała

opcji. Pierwsza, czyli biografia, nie wymaga komentarza. Druga zawiera listę utworów stworzonych przez artystę, oraz ramy czasowe, które pozwalają umiejscowić datę powstania dzieła. Obok niektórych tytułów znajduje się symboliczna nutka, która sygnalizuje, że możemy wysłuchać fragmentu utworu. Tu pojawia się pierwsze zastrzeżenie. Niektórych kompozytorów, mimo sporego dorobku, których listę zawarto w programie, możemy poznać jedynie czytając ich życiorys lub wysłuchując komentarza Friedricha. Nie znajdziemy natomiast żadnego fragmentu muzycznego (choćby Gabriel Faure czy Emmanuel Chabrier). Sporym zaskoczeniem dla odbiorcy będzie też



bardzo niska jakość dźwiękowa kilku propozycji muzycznych. Jeżeli zdecydujemy się np. wysłuchać Norme Vincenzo Belliniego, usłyszymy przede wszystkim bardzo silne, zagłuszające muzykę szumy. Równie niemiłe zaskoczenie spotka nas przy utworze Popołudnie Fauna Claude'a Debussy'ego czy Księżycowej Sonacie Ludwiga van Beethovena - co na pewno nie robi dobrego wrażenia na odbiorcy.

Mimo tych niedociągnięć, Muzyczne Wędrówki to jeden z lepszych programów leksykalno-encyklopedycznych, jakie miałem okazję recenzować. Przede wszystkim na pochwałę zasługuje naprawdę ciekawe, interesujące przedstawienie wachlarza muzyki dawnej w romantyzmie, wespół z danymi o kompozytorach. Wdzięczny temat został potraktowany naprawdę lekko, a zarazem wyczerpująco. Bardzo dobry interfejs użytkownika, świetna strona graficzna projektu, nie nużące komentarze - to wszystko atuty programu. Te zalety składają się również na specyficzny klimat, atmosferę, która sączy się z ekranu i z głośników. Każdy oddech przesycony jest twórczą aurą tamtych czasów, wystarczy przymrużyć oczy, by się tam znaleźć...

Dla miłośników muzyki dawnej PWN szykuje również Muzyczne wędrówki po Baroku. Spodziewamy się, że będzie to wędrówka przynosząca równie wiele radości...

|                                                                            |                            |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| <b>Wymagania:</b><br>PC 486 DX2 66, 8 MB<br>RAM, Win 3.x, 95, 98, NT       | <b>Producent:</b><br>Index |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.pwn.com.pl">http://www.pwn.com.pl</a> | <b>Dystrybutor:</b><br>PWN |

**INFO**



# Maturzysta: język polski

## Maturzysta po polsku

Większość młodych ludzi przystępuje do egzaminu dojrzałości. Jest to konieczny etap, umożliwiający podjęcie nauki na wyższej uczelni, a zarazem sprawdzian wiedzy ogólnej, którą nabywano przez cztery lub pięć lat. Oczywiście jest to przełomowy moment życia, który bardzo często decyduje o jego dalszym kształcie. Właśnie dlatego właściwie przygotowanie do matury jest niezwykle ważne, a czas poświęcony na naukę na pewno zapoczątkuje w przyszłości. Z myślą o maturzystach, wydawnictwo Lynx-Stl przygotowało program, który umożliwi szybkie powtórzenie materiału z zakresu wiedzy o literaturze i nauki o języku polskim. Warto wspomnieć, że Lynx-Stl prezentowało już takie udane aplikacje jak „Historia Najnowsza po 1945 roku”, „Literat” czy program narzędziowy „GenFast”. Doświadczenia firmy zapoczątkowała obecnie stworzeniem całkiem udanej, interesującej pozycji, wbrew pozorom nie tylko dla maturzystów.

ANDRZEJ SITEK

**P**o zainstalowaniu programu, w menu Windows: Start/Program pojawi się skrót do aplikacji. Aby jednak ją uruchomić, konieczna jest płyta w napędzie CD-ROM. Po chwili znajdziemy się już na głównym pulpicie programu, z poziomu którego możemy dostać się do poszczególnych tematów. Konstrukcja „Maturzysty” jest prosta i przejrzysta, a obsługa aplikacji bardzo łatwa. Na głównym pulpicie znajduje się zestaw ikon będących skrótami do określonych działów. Pierwszy, czyli „Galeria Motywów”, to przystępnie przedstawiona synteza historyczno-literacka podporządkowana charakterystycznym motywom (w sumie 10), które pojawiają się w dziełach powstałych w różnych epokach (np. Miłość, Rewolucja, Rodzina). Do motywów tych nawiązują także autorzy

tematów na pisemne egzaminy dojrzałości z języka polskiego, często są również wykorzystywane w czasie lekcji powtórzeniowych i na pracach klasowych. Każdy motyw jest ilustrowany wyborem utworów najbardziej charakterystycznych dla danej epoki. Ukazując funkcjonowanie danego motywu w utworach literackich polskich i obcych, uczymy się, jak bardzo różnie można go interpretować, co ułatwia syntezę materiału i prowokuje do przemyśleń.

Umożliwia także dokonanie korekty pracy, zawiera bowiem słowniki ortograficzny i interpunkcyjny wraz z komentarzami. Objasnienia wybranych zasad ortograficznych i interpunkcyjnych wraz z licznymi przykładami można odnaleźć także w części gramatycznej programu; tam również omówione zostały zasady wprowadzania cytatów i partycji tekstu. Jako element wzbogacający prezentowane tematy wprowadzono odczytywanie większości fragmentów utworów, a więc cytatów - przez lektorów. Przy cytatach pojawiają się dwa typy ikon, które określają, czy tekst może być czytany przez lektora, czy też nie. Wystarczy kliknąć na symbol głośniczka, by usłyszeć młodych, polskich lektorów ze szkoły teatralnej. Niestety, ich interpretacja tekstu nie jest najlepsza. Teksty czytane są sucho i bezbarwnie, bez właściwej intonacji i ekspresji. Mimo że nie jest to rzecz, która w jakikolwiek sposób wpływałaby na treść merytoryczną programu, szkoda, że nie postarano się o zawodowych lektorów lub o współpracę znanych osób ze świata teatru lub telewizji (na pewno nie bez znaczenia byłyby to koszty). Poza tym, jeżeli zdecydujemy się na wysłuchanie nagrania, a pragniemy jednocześnie śledzić wzrokiem tekst, spotka nas niemiła niespodzianka. W chwili, gdy jesteśmy zmuszeni „przewinąć” stronę, aby ujrzeć następne akapity, głos lektora nagle zamilknie i już go nie usłyszymy.

Z ogólnego tematu „Motywy” możemy w prosty sposób przejść do „Epok”, gdzie zamieszczono podstawowe

informacje o określonych okresach w historii i literaturze.



Oczywiście bardzo silnie powiązane są z nimi kolejne działy, jak np. autorzy. Pisarze, twórcy literaccy, zostali uhonorowani krótką notką biograficzną oraz przypomnieniem o ich największych dziełach. Jeżeli poszukujemy określonej postaci, możemy oczywiście skorzystać z



Indeksu, który ułatwia nawigację po bazie nazwisk i nie tylko (literacki i gramatyczny). Mimo, że w „ramce” są właściwie jedynie podstawowe informacje o twórczości i życiu danego autora, opracowany materiał na pewno wystarczy, by utrwalić i przypomnieć sobie określone zagadnienia. Należy pamiętać bowiem, że program „Maturzysta: Język Polski” umożliwia przede wszystkim powtórzenie i przyswojenie podstawowego materiału z zakresu wiedzy o literaturze i nauki o języku.

W programie znajdują się również tak ciekawe propozycje, jak np. przykłady prac pisemnych z matury czy opracowania typowych pytań z literatury na ustny egzamin dojrzałości. Szczególnie ta druga opcja jest bardzo przydatna. Pozwala ona bowiem zorientować się, jak należy przedstawić określony temat, czyli spójnie i konkretnie opowiedzieć o danym zagadnieniu.

W „Maturzyste: Język polski” nie zabraknie syntezy materiału o języku z ilustracjami oraz bogatego zestawu

ćwiczeń z nauki o języku. Użytkownik będzie mógł również przygotować się w oparciu o zestaw ćwiczeń z nauki o języku oraz zestawu przykładowych pytań. Jest to o tyle przydatne, że można tu od razu sprawdzić i utrwalić zdobytą wiedzę. Takie rozwiązanie umożliwia więc lepszą interakcję z programem, a co za tym idzie - lepsze przyswojenie materiału zamieszczonego w „Maturzyste”.

Na koniec warto zwrócić uwagę na niezwykle interesującą oprawę graficzną. Wykonana w ciepłych i przyjemnych barwach późnej jesieni, wzbogacona motywami zaczerpniętymi z obrazów i rzeźb, prezentuje się naprawdę atrakcyjnie. Bardzo ważne jest również, że autorzy potrafili wypośrodkować sposób prezentacji, a odbiorca nie jest atakowany mozaiką efektów graficznych, co niestety często zdarza się w tego typu produkcjach. Nieco na uboczu pozostała muzyczna strona programu.

Dźwięk pojawia się czasami w formie ciekawych motywów muzyki poważnej. Szkoda jednak, że nie stanowi on tła dla poszczególnych działów programu. Praktycznie cały czas towarzyszy nam cisza. Co prawda, w trakcie nauki muzyka raczej dekoncentruje i przeszkadza, jednak, gdyby można było ją po prostu wyłączyć, problem by nie istniał. Zarazem możliwe byłoby korzystanie z programu po prostu dla przyjemności. Muzyka plus ciekawe informacje i miła, świetna oprawa graficzna pozwalałaby poszerzyć nieco krąg odbiorców.

Ogólnie, „Maturzysta: Język polski” to pozycja wartościowa i godna uwagi. Nie bez znaczenia jest również relatywnie niska cena pakietu (100zł), co może stanowić kolejny bodziec do jego zakupu. Mimo że maturę zdałem już cztery lata temu, z przyjemnością wędrowałbym po poszczególnych działach programu. Wydaje się, że oprócz korzyści, jaką wynieśliby maturzyści zakupując program, również osoby, które mają ten etap za sobą, mogłyby zainteresować się programem... po prostu dla przyjemności...

|                                                                                                |                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>Producent:</b><br>Lynx-stl                                                                  |                                                             |
| <b>Wymagania:</b><br>486, 16 MB RAM, Win 3.1,<br>karta muz., 4xCD-ROM                          | <b>Dystrybutor:</b><br>Lynx-stl<br>tel. (022) 259201 w. 286 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.lynxstl.elektron.pl/">http://www.lynxstl.elektron.pl/</a> |                                                             |



# Windows 98 po polsku

Nowość czy poprawka?

Windows 95 od swego powstania był jednym z najbardziej kontrowersyjnych systemów operacyjnych w historii. Ilość krążących o nim dowcipów (w tym legendarny „Blue Screen TM”) oraz negatywnych opinii była co najmniej równa liczbie jego rzeczywistych zalet, a ile nie większa od tej ostatniej.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Niezależnie jednak od tego, kilka rozwiązań sprawiło, że Win 95 pojawił się na 90% domowych komputerów. Rozwiązania te to głównie nieporównywalna z Unixem (i jego darmowymi odpowiednikami - Linuxem czy Free BSD) prostota obsługi czy skierowana głównie do graczy biblioteka DirectX.

Zalety zaletami, a Blue Screen - Blue Screenem, toteż Microsoft postanowił zafundować nam kolejną wersję systemu, tym razem obdarzoną nazwą Windows 98. Spekulacje na temat tego, co będzie zawierał, toczyły się od dawna, ale teraz mamy już możliwość praktycznego ich zweryfikowania, gdyż na przełomie września i października Win 98 miał oficjalną premierę w Polsce. My oczywiście napisaliśmy o nim już pół roku temu, jednak teraz przyszła kolej na polską wersję językową programu.

Pierwsze różnice widać już przy instalacji. Ingerencja użytkownika ogranicza się już wyłącznie do uruchomienia instalatora i wpisania numeru seryjnego (teraz jest jeszcze dłuższy i zawiera na przemian cyfry i litery, co moim zdaniem i tak nie pomoże w walce z piratami, a jego wpisywanie drażni tylko legalnego użytkownika). Dalej wszystko instaluje się samo i nawet przed restartem nie trzeba koniecznie potwierdzać go kliknięciem „Ok”, dzięki czemu możemy spokojnie

włączyć instalatora i np. iść na obiad (system instaluje się dłużej niż Win 95). Jest to z pewnych względów pozytywne, jednak drażnił mnie fakt, że komponenty, których nie potrzebowałem, zainstalowały się mimo tego. Podczas instalacji upgrade, komponenty, z których zrezygnowaliśmy we wcześniejszej wersji (Win 95), nie będą zainstalowane, a odpowiednie korekty (do- i odinstalowywanie) można przeprowadzić w Panelu Sterowania; niemniej program powinien także udostępnić „custom install”.

Właściwie Windows 98 nie jest nowym systemem w pełnym tego słowa znaczeniu. Identyfikator systemu zawiera ciąg: Windows 4.10, podczas gdy Win 95 oznaczony był jako Windows 4.0. Poza kilkoma znaczącymi zmianami (o których za chwilę) Windows 98 to głównie poprawione narzędzia z Win 95 oraz dodana obsługa nowych urządzeń, których w Windows 95 nie przewidziano. I tak: poprawki „dotknęły” obydwu edytorów tekstu - Notepad pozwala na wybranie kroju czcionki i zapamiętuje (wreszcie) opcję „Zawijanie wierszy”, a WordPad uruchamia się znacznie szybciej i potrafi otworzyć dokumenty Worda 97. Niestety do obu edytorów mam również zastrzeżenia: Notepad w dalszym ciągu nie potrafi obsługiwać plików większych niż 64kb, a z otwieraniem dokumentów Worda 97 przez WordPada bywa różnie. Rozumiałbym, gdyby zawierały obrazki i inne elementy wstawione przez OLE, ale chodzi o zwykłe dokumenty zawierające wyłącznie tekst - jedne otwierały się bez problemu, a próba otworzenia innych powodowała „zawieszenie się” WordPada (w Wordzie dokumenty te otwierały się bez kłopotów).

Powróćmy jednak do usprawnień:

szybciej uruchamia się także Paint (jeden z najwolniej startujących programów w Win 95) oraz Internet Eksplorator. Ten ostatni z tej przyczyny, iż tak jak w NT 4.0, jest teraz częścią sheila (powłoki systemowej, czyli po ludzku mówiąc - integralną częścią systemu). W odróżnieniu od NT (IE 3.0), w Win 98 jest to wersja 4.0, a co za tym idzie - zawierająca tzw. active desktop znany także części użytkowników Win 95. Obecnie Internet Eksplorator w zasadzie zrół się w jedno z Eksploratorem Windows i lokalizacja na dysku traktowana jest tak samo, jak URL, czyli ścieżka do pliku w Internecie. Co więcej - katalogi dysku lokalnego mogą być wyświetlane jako strony internetowe. Jeśli już o integracji z siecią mowa, to kolejną cechą Win 98 jest Windows Update, czyli możliwość zautomatyzowanego uaktualniania Windowsa przez Internet. Automatyzacja polega na tym, że podczas logowania na serwer wysyłana jest konfiguracja systemu i lista dostępnych urządzeń, a w efekcie otrzymujemy listę tylko tych programów czy poprawek, które będą nam potrzebne. Niestety serwer Microsoftu jest tak oblegany przez użytkowników, że w ciągu tygodnia ani razu nie zdołałem połączyć się ze stroną

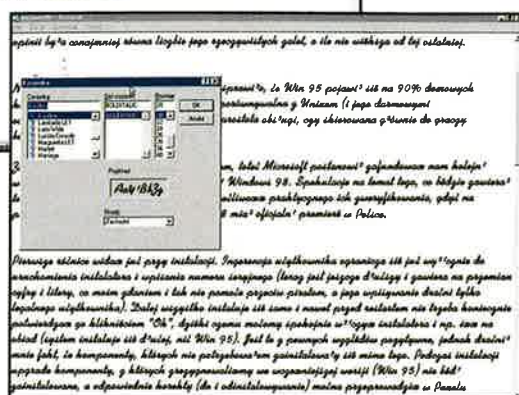
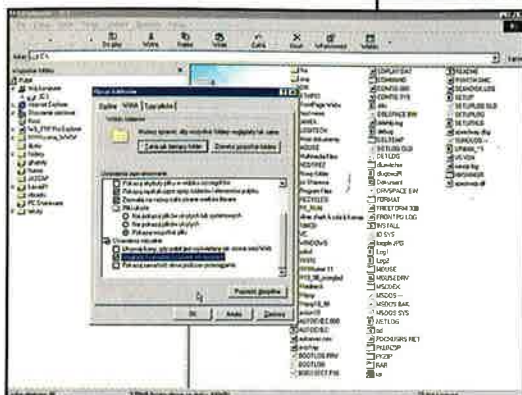
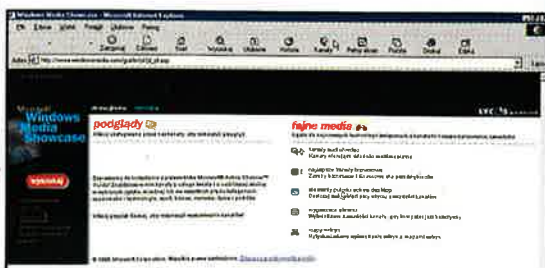
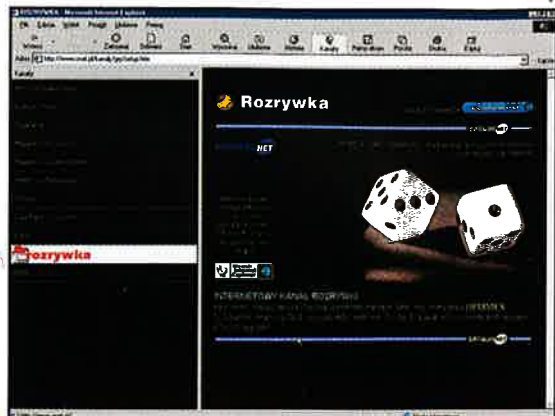
Windows Update w godzinach od 8.00 do 16.00, mimo iż korzystałem ze, sztywnego łącza, tak więc użytkownikom modemów

„polecam próbować raczej wieczorami lub w nocy”.

Jeśli chodzi o sprzęt, to Windows 98 obsługuje standardy DVD, AGP, FireWire, USB oraz do dziewięciu kart graficznych i monitorów jednocześnie. Dla dysków twardych Microsoft oferuje

nowy standard obsługi plików - FAT 32 oraz program konwertujący dyski z systemu FAT 16 na nowy. FAT 32 zmniejsza jednostki alokacji, przez co powoduje oszczędność miejsca, a także umożliwia obsługę partycji większych niż dwa gigabajty. Niestety część starych programów napisanych dla MS-DOS nie będzie działać pod tym systemem. Rozwiązanie samo w sobie jest dobre, lecz pozostanie dla mnie zagadką, dlaczego nie użyto NTFS - formatu znanego z Windows NT i posiadającego większe możliwości (w tym np. samodzielny wybór rozmiaru jednostki alokacji czy możliwość zablokowania dysku hasłem, tak by bez niego nie mógł być odczytany nawet po przełożeniu do innego komputera).

Nie sposób w obrębie jednego artykułu wymienić wszystkich zmian w nowym Windowsie, jednak starałem się wymienić chociaż te najważniejsze. Po przejrzaniu tej listy nasuwają się wnioski końcowe. Otóż Windows 98 nadal nie jest systemem doskonałym. Część dodanych elementów jest zupełnie bezużyteczna, jak np. gradienty na paskach tytułowych, animacja okien menu czy truecolor-owe ikony, co wyraźnie potwierdza tezę, że jest to system przeznaczony głównie do zabawy i zastosowań domowych. Rażą też literówki (np. „scandisk sprawdza teraz dysku c”) oraz niski poziom języka polskiego na lokalnej stronie internetowej Windowsa 98 (np. „Microsoft Plus! 98 ZWIĘKSZA BEZPIECZEŃSTWO, ZABAWĘ I FAJNY WYGLĄD” czy niefortunny „Usługi dla członków”). Jednak mimo wspomnianych niedociągnięć w sumie warto zainstalować Windows 98. Wzrost prędkości pracy jest zauważalny, a poprawki oraz obsługa nowych urządzeń to cechy z pewnością przydatne.



|                                                                                       |  |                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------|
|  |  | <b>Producent:</b><br>Microsoft                                |
| <b>Wymagania:</b><br>Pentium, 8MB RAM,<br>CDx2, Windows 95                            |  | <b>Dystrybutor:</b><br>Microsoft Polska<br>tel. (022) 6286924 |
| <b>Internet:</b> <a href="http://www.microsoft.com">http://www.microsoft.com</a>      |  |                                                               |



# Dołącz do Miras

**Poszukujemy** grafików 3D  
pracujących w Character Studio™

**Oferujemy** możliwość pracy  
w teamie tworzącym jedną  
z najbardziej zaawansowanych  
polskich gier na PC.

**Szczegółowe informacje:**

<http://www.silvershark.com.pl/slayoferta>

e-mail: [gatherin@miramex.com.pl](mailto:gatherin@miramex.com.pl)

a także:

(602) 876557 - Dawid Kliszewski

(602) 675026 - Sebastian Dragun

Kiwi Software s.c.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25  
tel. (601) 715118, fax (77) 3412083  
e-mail: [gatherin@miramex.com.pl](mailto:gatherin@miramex.com.pl)





# Viewtop Vulcan B

Mogło być lepiej

Na rynku akceleratorów 3D od pewnego czasu istniała pewna prawidłowość: najpierw 3dfx coś zrobi, a później cała reszta będzie się starała temu dorównać. Tak było w przypadku Voodoo i Voodoo 2. Bardzo niedawno pojawił się w sprzedaży nowy produkt 3dfx. Nosi on groźnie brzmiącą nazwę Banshee. Miał on w bardzo szybkim tempie podbić serca graczy i bezspornie pokonać inne karty. Według zapowiedzi, akcelerator miał zawierać zintegrowane układy 2D i 3D, co było do tej pory główną zaletą konkurencji. Zastosowanie jednostki Voodoo 2, miało zapewnić najwyższą wydajność. Niestety, jak to się czasami zdarza, oczekiwania przerosły producenta. Dlaczego?

ŁUKASZ NOWAK

**O**tym w dalszej części artykułu. Na początek trochę szczegółów technicznych. Otóż pierwszą kartą z Voodoo Banshee, która pojawiła się w naszej redakcji był Viewtop Vulcan B. Tajwański rodowód zapewnia niską cenę bez utraty jakości, co sprawia, że akcelerator tej marki są bardzo popularne w naszym kraju. Zgodnie z przewidywaniami, magistrała PCI powoli odchodzi w zapomnienie (oczywiście tylko przy kartach

graficznych) i Vulcan, podobnie jak wszystkie nowości, wykorzystuje szynę AGP 2x. Zapewnia ona wyższą wydajność, szczególnie w połączeniu z zewnętrzną częstotliwością procesora na poziomie 100 MHz. Dla wszystkich, którym nie wystarcza pocziwa rozdzielczość 630x480, na Vulcana załadowano 16 MB pamięci SDRAM. Istnieją szybsze wersje z zamontowanymi kośćmi SGRAM, ale są one droższe i nie wiadomo, czy w ogóle będą sprzedawane. Sercem całej karty jest jeden układ, który integruje w sobie funkcje 2D, 3D i RAMDAC 230 MHz. Należy tutaj dodać, że całość projektu została wykonana przez firmę 3dfx, co pozwoliło uniknąć wpadki w stylu Voodoo Rush. Obraz dwuwymiarowy jest generowany przez zupełnie nowy, 128 bitowy engine, który podobno jest szybszy od wszystkich innych. Niestety, nie przyspiesza to w żaden sposób 99% aplikacji, bo ich się już nie da przyspieszyć. Dlatego trudno ten fakt uznać za zaletę. Jednostka 3D jest w pełni zgodna logicznie z Voodoo 2 i dodatkowo potrafi wyświetlać grafikę w okienku. Tak więc, wszystkie gry, niezależnie czy wykorzystują Direct3D, Glide, czy OpenGL, będą poprawnie wykorzystywać sprzętową akcelerację. Jest to spora zaleta, gdyż sporo tanich układów potrafi pracować tylko z D3D, a żaden nie obsługuje Glide. Zintegrowanie wszystkich funkcji w jednym układzie spowodowało



znaczne jego nagrzewanie. Dlatego Vulcan wyposażony jest w wiatraczek chłodzący kość. Wygląda to bardzo interesująco, ale ma dosyć poważną wadę: uniemożliwia wykorzystanie jednego, przyległego slotu PCI. Karta z wentylatorem jest po prostu za gruba i nie można włożyć innego urządzenia do gniazda znajdującego się obok AGP. Można co prawda wiatraczek zdjąć, ale wtedy trzeba liczyć się z zawieszaniem się systemu. W czasie testów nic złego się nie stało, ale nie wiadomo jak zachowa się układ narażony na stałe przegrzewanie. Obecnie coraz więcej kart wykorzystuje szynę PCI (dźwiękowe, modemy, tunery TV, kontrolery SCSI, karty sieciowe i masa innych), że zmniejszenie liczby gniazd nie jest dopuszczalną możliwością. Oczywiście można powiedzieć, że znaczna większość użytkowników nie wykorzystuje wszystkich slotów, ale jednak część z nich woli mieć dostęp do kompletu gniazd.

Przejdźmy jednak do rzeczy bardziej przyjemnych, czyli gier. Pomimo usilnych starań konkurencji, Voodoo 2 wciąż pozostaje najszybszym (choć według mnie wcale nie najlepszym - cena, jakość, brak 2D i wyświetlania w okienku) akceleratorem. Dlatego spodziewałem się, że Banshee nie będzie mu wiele ustępował, bijąc wydajnościowo wszelkie inne karty. I tutaj niestety się zawiodłem. We wszystkich grach, których używamy do testowania, Vulcan był zauważalnie wolniejszy od dowolnej karty z Voodoo 2. Co więcej, jedynie w niskich rozdzielczościach mógł konkurować z Riva TNT, która jest

jego zdecydowanie najgroźniejszym rywalem. W Quake'ach, i wysokich rozdzielczościach D3D, TNT okazywała się być szybsza od nowego Voodoo. Również inne karty (np. MGA G200) mogą z powodzeniem konkurować z Banshee, choć nieznacznie ustępują mu prędkością. Nie najlepiej sprawą prezentuje się także w przypadku jakości. Nie chcą działać tryby 32 bitowego koloru, które w Rive mocno podnosiły standard. Poza tym, efekty 3D pozostały kompletnie nie zmienione w porównaniu z Voodoo 2, które, według wielu osób, ustępują konkurencyjnym. Tak źle i tak nie dobrze. Właśnie jakość grafiki 3D była jednym z ważniejszych powodów popularności układów nVidia, G200, czy Rendition. 3dfx powinien z tego wyciągnąć wnioski. Zupełnie nie wiem, czemu nie ma możliwości odpalenia pełnego True Coloru. Zgoda, zawsze spowalnia to pracę, ale przecież gracz może sobie wybrać tryb pracy. Jak komuś nie wystarcza 40 klatek na sekundę, to odpala grę w 16 bitach. A jak ktoś potrzebuje mieć idealną płynność przejść tonalnych, to włącza 32 bity. Pozwala to wybrać pomiędzy szybkością, a jakością. Użytkownicy Voodoo Banshee zostali tego wyboru pozbawieni.

Na koniec trzy słowa o sterownikach. Tutaj daje się zauważyć renoma producenta. Viewtop, zgodnie z życzeniem wielu Polaków, woli postawić na cenę, a nie jakość. Pomimo że na krążku dostarczono shareware'owy pakiet PowerStrip, to nie może on się równać rozwiązaniom Diamonda, STB, czy Herculesa. Dokopanie się do tak podstawowej funkcji zmiany częstotliwości odświeżania zajęło mi dobrych kilkanaście minut. Ale wola klienta jest rozkazem. Jeśli wolimy nie płacić, za dobry software, to nie. Popieram w tym wypadku Viewtopa. Mają chłopaki rację.

W sumie Vulcan B nie jest złą kartą. Na głowę bije wszelkie konstrukcje poprzedniej generacji (z Voodoo na czele), choć byłby hitem, gdyby pokazał się na rynku pół roku temu. Obecnie będzie mu ciężko się pokonać Rive TNT, MGA G200 i co tam jeszcze się pojawi. Skończyły się czasy kiedy 3dfx był niedoścignionym wzorcem. Obecnie jest co najwyżej porównywalny (również cenowo) z konkurencyjnymi akceleratorami i będzie musiał mocno walczyć o pozycję na rynku. Renoma firmy może jeszcze uciągnąć jeden taki produkt, ale następny musi być już o wiele lepszy, żeby pozwolić producentowi na nim zarobić.

## Wyniki testów

| Test          | Kategoria      | Jednostka | ViewtopVulcan B | Voodoo II | Riva TNT |
|---------------|----------------|-----------|-----------------|-----------|----------|
| GL Quake      | 640x480        | fps       | 49,00           | 68,20     | 75,60    |
|               | 800x600        | fps       | 33,10           | x         | 54,60    |
|               | 1024x768       | fps       | 23,50           | x         | 33,40    |
| Quake II      | 640x480        | fps       | 30,00           | 55,00     | 41,50    |
|               | 800x600        | fps       | 28,20           | 50,40     | 40,40    |
|               | 1024x768       | fps       | 20,30           | x         | 34,20    |
| Turbo Track   | D3D 640x480    | fps       | 54,00           | 63,70     | 42,70    |
|               | D3D 800x600    | fps       | 41,50           | 54,20     | 38,30    |
|               | OpenGL 640x480 | fps       | 60,50           | 81,70     | x        |
| Incoming      | 640x480        | fps       | 48,52           | 49,29     | 35,40    |
|               | 800x600        | fps       | 42,30           | 49,88     | 35,16    |
|               | 1024x768       | fps       | 29,44           | x         | 30,62    |
| Final Reality | 3D             | R Marks   | 3,27            | 3,54      | 3,68     |
| Final Reality | 2D             | R Marks   | 2,76            | x         | 2,68     |
| Final Reality | Overall        | R Marks   | 3,29            | x         | 3,25     |

Viewtop Vulcan B

Cena (z VAT): 600 zł

Dostarczyć: BIOS, 00-143 Warszawa, ul. Orła 7/9 m. 1

tel. (0-22) 667-01-83, fax 667-01-69, www.viewtop.com



# STB Velocity 4400

Riva TNT z drugiego profilu

O akceleratorach z chipem nVidia Riva TNT już pisaliśmy, więc tym razem będzie tylko przypomnienie i przedstawienie karty innego producenta. Od pewnego czasu Diamond i STB stanowią czołówkę firm wytwarzających akceleratory alternatywne do 3dfx. Właśnie urządzenie STB oparte na kości Riva TNT mam przyjemność przedstawić.

J-L-P

**V**elocity 4400 to karta najwyższej klasy, przeznaczona dla najbardziej wymagających graczy. Świadczą o tym dwie rzeczy: możliwości i niestety cena. Chociaż, jak to zwykle w branży komputerowej bywa, koszt Rivy TNT systematycznie spada i za parę miesięcy powinien osiągnąć pułap dostępny dla każdego gracza. Już w tej chwili kwota 700 zł jest akceptowalna dla wielu osób, szczególnie przy kupnie nowego komputera. A naprawdę warto ją

wysupłać. Okazuje się bowiem, że dobra karta 3D jest o wiele ważniejsza od szybszego procesora, czy większego twardego dysku, choć nie pamięci - uwierzcie mi: RAM jest ostatnią rzeczą, na której powinno się oszczędzać (szczególnie przy obecnych cenach). Chyba wychodząc z podobnego założenia, na karcie STB znalazło się aż 16 MB pamięci SDRAM. Swoją drogą szkoda, że na razie nie ma wersji z SGRAM. To by było coś, choć pewnie kosztowałoby już straszną górę forsy. Wracając do tematu, Velocity jest sprzedawana w modelach wykorzystujących AGP 2x lub PCI, choć z kupnem tej drugiej wersji mogą być kłopoty (wbrew pozorom, zapotrzebowanie na nią jest znikome). Również opcjonalne jest wyjście telewizyjne. Zawsze pytacie się o nie, gdyż różnica w cenie jest niewielka, a gierowanie na 25 calowym (albo i większym) telewizorze zostawia trwały ślad w świadomości każdego. Tym co odróżnia firmową kartę od pozostałych jest zestaw sterowników. Sami się kiedyś przekonacie, że obsługa mały różnych, dziwnych funkcji jest

przydatne. Zawsze kilka z nich okaże się niezmiernie ułatwiającymi drobiazgi. Na koniec, trochę o testach. Cóż tu mówić? Właściwie Riva TNT jest idealna. Pomimo, że nieco wolniejsza od Voodoo 2, nowa kość pozwala grać na wszystkich rozdzielczościach (nawet 1600x1200) w pełnej paletce kolorów. Natomiast jakość obrazu jest zauważalnie lepsza od wszystkich produktów 3dfx. Szczególnie daje się to

zauważyć w 32 bitowym True Colorze, który w wielu grach (np. Incoming) daje dramatyczną poprawę. Ważna jest także sprzętowa obsługa Direct3D i OpenGL, co praktycznie zawsze ułatwia sprawę kompatybilności z grami. Co ważne, OpenGL nie jest realizowany poprzez jakieś obejścia (jak np. w MGA G200) i działa z pełną, niesamowitą szybkością.

STB Velocity 4400

Cena (z VAT): 710 zł

Dostarczył: Tornado S.C., ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa

tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

www.tornado.com.pl, www.stb.com

## Wyniki testów

| Test                  | Kategoria | Jednostka | STB Velocity 4400 | Voodoo II |
|-----------------------|-----------|-----------|-------------------|-----------|
| GL Quake              | 640x480   | fps       | 77,00             | 68,20     |
|                       | 800x600   | fps       | 56,40             | x         |
|                       | 1024x768  | fps       | 35,10             | x         |
| Quake II              | 640x480   | fps       | 42,50             | 55,00     |
|                       | 800x600   | fps       | 40,10             | 50,40     |
|                       | 1024x768  | fps       | 36,30             | x         |
| Turek Tmark           | 640x480   | fps       | 43,40             | 63,70     |
|                       | 800x600   | fps       | 39,70             | 54,20     |
| Incoming 16-bit       | 640x480   | fps       | 36,10             | 49,29     |
|                       | 800x600   | fps       | 35,86             | 49,88     |
|                       | 1024x768  | fps       | 32,02             | x         |
| Incoming 32-bit       | 640x480   | fps       | 34,12             | x         |
|                       | 800x600   | fps       | 32,76             | x         |
|                       | 1024x768  | fps       | 29,66             | x         |
| Final Reality 3D      | R Marks   | 3,78      | 3,54              |           |
| Final Reality 2D      | R Marks   | 2,68      | x                 |           |
| Final Reality Overall | R Marks   | 3,45      | x                 |           |

# Zoltrix Spirit 56K

Połączenie przez PCI

Po kolei wszystkie karty rozszerzające do komputerów PC przechodzą na wykorzystanie magistrali PCI. Jednym z ostatnich bastionów, który długo się opierał były modemy.

ŁUKASZ NOWAK

**U**ważano, że przepustowości jakie można osiągnąć poprzez linię telefoniczną nie uzasadniają zrezygnowania z szyny ISA. Jednak te same, niskie przepustowości stały się powodem do rozwoju różnych technologii przyspieszających rzeczywisty przepływ danych. Z jednej strony kompresja, a z drugiej połączenia z szybkością 56K (x2, K56Flex, czy V.90) powoli uzmysławiały konstruktorom, że przejście na magistralę PCI ma sens. Jak się okazało, całkiem spory sens. Jednym z pierwszych popularnych modemów z nową szyną jest Zoltrix Spirit (nie mylić ze spirytem ;-). Jego

serce stanowi układ Rockwella, gwarantujący wysoką wydajność i pełną zgodność ze standardami K56Flex i nowym V.90. Podstawową różnicą jaka daje przejście na szynę PCI jest zwiększenie przepustowości. Jest to niezwykle istotne ze względu na kompresję (sprzętowa MNP5 i V.42bis). Ponieważ dane są przesyłane z prędkością 56 Kbit/s, a opakowanie może zwiększyć tę liczbę nawet dziesięciokrotnie, wydajność ISA staje się powoli niewystarczająca. I pomimo, że przy przesyłaniu pliku ZIP, różnice będą raczej niewielkie, to gdy ściągamy tekst, grafikę, albo po prostu oglądamy strony WWW z całą pewnością dostrzeżemy wzrost wydajności. Właśnie dlatego kupowanie modemu ISA z systemem K56Flex nie ma dużego sensu. Nowy Zoltrix został wyposażony w funkcje głosowe. Oznacza to, że możliwe jest normalne prowadzenie rozmowy telefonicznej z jego wykorzystaniem. Bardzo w tym pomoże standardowo dostarczony



mikrofon. Aby porozmawiać przez modem, wystarczy podłączyć mikrofon i głośniki do wyjść MINI-Jack na śledziu karty. Istnieje także możliwość połączenia modemu i karty dźwiękowej wewnątrz komputera. Służą do tego specjalne złącza na płycie. Niestety nie dostarczono odpowiednich kabli, więc ta opcja jest przeznaczona raczej dla producentów komputerów. Aby w pełni wykorzystać możliwości głosowe, w opakowaniu Zoltrixa można znaleźć pakiet FaxTalk Messenger. Potrafi on stworzyć system poczty głosowej (automatycznej sekretarki dla wielu użytkowników), a także wysyłać i odbierać faksy. Bardzo pozytywnym faktem jest dostarczenie pełnej, ładnie wydrukowanej instrukcji

obsługi w naszym ojczyście języku. Z doświadczenia wiem, że wiele osób ma spore problemy ze zrozumieniem zasady działania modemu, więc dobrze napisana książka bardzo im pomoże.

Jeśli chodzi o

wydajność, to jest ona rzeczywiście wyższa niż w przypadku urządzeń 33.6 Kbit/s. Niestety ze względu na kiepską jakość łącz, nie udało mi się połączyć z prędkością wyższą niż 48 Kbit/s, ale nawet wtedy dało się wyraźnie odczuć szybsze działanie. Zgodnie z przewidywaniami, największy zysk pojawia się przy zwykłym przeglądaniu stron WWW. Dlatego nowy modem Zoltrix jest przeznaczony dla szerokiego grona użytkowników, co dodatkowo potwierdza bardzo przystępna cena.

Zoltrix Spirit 56K

Cena (z VAT): 200 zł

Dostarczył: Megabajt, 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8

tel. (0-22) 639-11-99, fax 639-86-06

www.megabajt.waw.pl, www.zoltrix.com



# Keystick

Małe i jeszcze mniejsze

Ciekawy jestem jak wielu z Was mieszka w polskim M-3. Zapewne sporo. A kto ma do tego rodzeństwo, albo dzieli dom z babcią? Znow nie tak mało. W takim razie, zapewne wielu z Was cierpi na chroniczny brak miejsca w pokoju. Ciągłe rosnąca liczba części do komputera, kolejne numery CD-Action, zeszyty i tak dalej. W pewnym momencie wpadamy w obłęd i zaczynamy dostawać klaustrofobii. Ściany są coraz bliżej nas i jedyne co pozostaje to paniczna ucieczka. No może przesadzam, ale znacie to uczucie. Sprawa niestety podobnie wygląda w przypadku biurka pod komputer. Oprócz samej maszyny, chciałoby się mieć większy monitor, drukarkę, skaner i kto wie co jeszcze. A na dodatek trzeba na tej samej przestrzeni odrabiać lekcje, albo co gorsza uczyć się. I gdzie jest ta cała miniaturyzacja, o której cały czas trąbią gazety? Czy to wszystko to farsa?

J-L-P.

**P**ewnie, że nie. Wyobraźcie sobie, że jeszcze paręnaście lat temu, żeby zmieścić w pokoju wszystkie wymienione podzespoły, musielibyście mieszkać w potężnej hali produkcyjnej. Dlatego nie ma co narzekać. Jednak nie należy porzucać dążeń do dalszego zmniejszania wszelkich

akcesoriów komputerowych. Zgodnie z tą tendencją, można również miniaturyzować joysticki. No wiem, to ostatnia rzecz, której byście się pozbyli. No ale są przecież ludzie, którzy grają tylko czasami. Oni też chcieliby czuć jakiś drążek pod palcami, a szkoda im miejsca na postawienie gigantycznej konsoli z całą masą wystających kawałków plastiku. Właśnie dla takich osób, choć nie tylko dla nich, powstały maleńkie zabawki o ogólnej nazwie Keystick. Są to miniaturowe joy'e o bardzo ciekawej budowie. Nakłada się je bowiem na strzałki na klawiaturze. Wtedy specjalne dźwigniki przekazują ruchy drążka, wciskając klawisze. Pomysł niezwykle prosty, a jednocześnie bardzo oryginalny. Dla kogoś, kto grywa tylko sporadycznie, takie rozwiązanie nadaje się idealnie. Do testów dostarczono nam trzy wersje tych mini joy'ów. Różnią się od siebie kształtem, stylistyką i wyposażeniem. LogiStick został zbudowany z szarego plastiku, który nie drażni oka, ani palców. Bardzo dobrze wyprofilowano sam drążek, który świetnie pasuje pod palec i daje uczucie pełnej kontroli. Jako dodatek, w opakowaniu znajduje się specjalne pudełko (nazywane przez producenta garażem), które służy do przechowywania maleństwa, gdy jest nie używane.

Drugą wersją drążka jest Cursor Stick. Ta najbardziej awangardowa konstrukcja została przeznaczona wyłącznie dla najodważniejszych graczy. Przez przezroczystą obudowę widać dokładnie cały mechanizm zbudowany z kolorowych elementów. Całość pracuje na oczach zachwyconych



użytkowników i sprawia wrażenie niezwykle nowoczesnego. Szkoda tylko, że sam drążek nie został w żaden sposób wyprofilowany, choćby rozszerzeniem u góry. Ostatnim, a właściwie pierwszym modelem zabawki jest sam Keystick - prekursor całego rodu. Jako pierwszy, z pierwszych, posiada najbardziej klasyczną konstrukcję. Drążek jest



możliwe chodzenie wolniej, lub szybciej. Dlatego najlepiej działają gry platformowe i proste strzelanki. Mimo to, po pewnym czasie, udawało mi się grać w Quake'a na podobnym poziomie co w normalny sposób. Nawet się trochę przyzwyczaiłem i później brakowało mi Keysticka.

złożony z pręta i osadzonej na nim kulki. Przypomina to nieco lewarek skrzyni biegów w starych maluchach, albo joy'e z naprawdę wiekowych automatów do gry. Mimo to, Keystick bardzo dobrze spełnia swoje zadanie i jest chyba najwygodniejszy z całej trójki. Nie ma co mówić - klasyka zawsze pozostanie najlepsza (dowód: Mozart, Bach, Michał Anioł). W dodatkowym wyposażeniu znalazł się garaż, pozwalający dyskretnie ukryć zabawkę przed niepożądanym wzrokiem.

Wszystkie trzy joy'e są mocowane do klawiatury za pomocą dwóch małych magnesików. Przykleja się je w przygotowane otwory za pomocą kawałków dwustronnego materiału samoprzylepnego (komplet dostarczony razem z każdym Keystickiem). Następnie w podobny sposób mocuje się małe kawałki metalu do klawiatury. Później można spokojnie zakładać i zdejmować cały

mechanizm bez żadnego klejenia. Z tego powodu, cały montaż jest bezpieczny i można go wykonywać dowolną liczbę razy. Przed użyciem Keysticka trzeba go na swój sposób skalibrować. Nacisk na klawisze jest przenoszony poprzez drążki o zmiennej długości. W komplecie dostarczono narzędzie, którym można dowolnie regulować rozmiar tychże lewarek. Dzięki temu, możemy ustalić jak czuły ma być joy, czyli na ile trzeba go odchylić, żeby została naciśnięta strzałka. I to właściwie tyle. Cała instalacja opiera się na czysto mechanicznych rozwiązaniach. Nie potrzeba prądu, kabli, ani żadnych innych nieprzyjemnych rzeczy.

Zgodnie z zapewnieniami producenta, jest to chyba idealny model systemu Plug and Play.

Na koniec zostały wrażenia z grania. Cóż, nie można się ludzi, że tak prosty mechanizm w pełni zastąpi drogie i skomplikowane konsole. Po pierwsze, Keysticki nie mają kontroli stopnia wychylenia, tzn. można iść w którąś stronę, albo nie. Nie jest

Niestety nie nadaje się on natomiast do wszelkich symulacji, gdzie liczy się precyzja i dokładne odwzorowanie rzeczywistości. Ale przecież nie o to chodzi. Wydaje mi się, że odbiorcą miniaturowych joy'ów są ludzie którzy od czasu do czasu odrywają się od swoich arkuszy kalkulacyjnych i grywają w nieskomplikowane gry. Szkoda im jest kasy i miejsca na biurku na skomplikowane zabawki przeznaczone dla specjalistów. Im wystarczy mały człowieczek, który przeskakuje z jednej platformy na drugą i od czasu do czasu zamorduje (z dużą ilością krwi) jakiegoś złego potwora. Do takich celów, Keysticki są idealne. A i jeszcze jedno, kilkudzaniowa instrukcja montażu została przygotowana również w języku polskim - i słusznie.



Cena (z VAT): 30 zł  
Dostarczył: Megabajt 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 6 tel.  
(0-22) 633-11-99, fax 633-86-06  
[www.megabajt.waw.pl](http://www.megabajt.waw.pl)



# Philips Velo 500

Windows w kieszeni

**Pomysł nie jest nowy, ale dopiero teraz zauważa się coraz większe zainteresowanie tego typu „gadżetami”. Velo 500, wyprodukowany przez Philipsa, należy właśnie do rodziny kieszonkowych notatników, tzw. handheld PC, w skrócie - H/PC. Zadaniem moim będzie prezentacja możliwości tego urządzenia. Zaczijmy zatem oględziny.**

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

**C**o my tu mamy? Velo 500 został wyposażony w system operacyjny Windows CE, co dla przeciętnego użytkownika komputera klasy PC oraz systemu operacyjnego Windows, oznacza prostotę obsługi przejawiającą się we wręcz intuicyjnym zrozumieniu zasad posługiwania się wszystkimi dostępnymi tutaj opcjami. Dzieje się tak, gdyż system Windows CE jest praktycznie lustrzanym odbiciem „klasycznego” Windowsa 95, natomiast cała konstrukcja urządzenia została pomyślana w taki sposób, aby użytkownik posługujący się na co dzień komputerem klasy PC nie musiał przechodzić nudnego okresu przystosowania do obsługi zupełnie nowego urządzenia.

Velo 500 ma możliwość korzystania z trzech różnych źródeł zasilania. Pierwszym z nich jest oczywiście gniazdko energetyczne, drugim - dwie baterie typu R6 (main batteries) i trzecim - okrągła bateria litowa (backup battery), stosowana również w wielu innych urządzeniach elektronicznych. Pierwsze dwa źródła zapewniają nam pełny dostęp do urządzenia (bazując na tych źródłach możemy uruchomić notatnik i w pełni wykorzystywać jego możliwości), natomiast w ostatnim przypadku chodzi tylko o podtrzymywanie zapisanych w pamięci danych. Gdy bateria litowa jest na skraju wyczerpania, jesteśmy o tym fakcie automatycznie i regularnie informowani do momentu, aż nie wymienimy jej na nową. Baterie typu R6 mogą czasowo pełnić również i tę funkcję, ale trzeba się liczyć z tym, że

w chwili gdy się wyczerpią, a bateria litowa nie będzie sprawna, utracimy wszelkie zapisane dane.

Instalacja  
Instalacji oprogramowania dokonujemy z pomocą komputera klasy PC, w tym celu należy najpierw zainstalować odpowiednie oprogramowanie na naszym „komputerze-bazie”, aby potem przy jego pomocy przenieść dane na nasz notatnik. Odpowiednie programy dołączone są do zestawu i znajdują się na dwóch CD. Następną czynnością jest umieszczenie notatnika na specjalnej przystawce, podłączenie do prądu i w końcu połączenie z komputerem przez jeden z portów myszki. Operacja jest w miarę prosta, wystarczy dokonać jedynie drobnych konfiguracji opcji systemów. Gdy połączenie działa, możemy bez problemu kopiować dane w obu kierunkach, instalować oprogramowanie w naszym notatniku i dokonywać wielu innych standardowych operacji.

## Start

Gdy już wszystko znajduje się na swoim miejscu i w końcu uda nam się całość uruchomić (w czym może, ale nie musi pomóc instrukcja, gdyż nie jest w języku polskim... niestety) ukaże się przed nami pulpit Windowsa CE, z którego mamy łatwy dostęp do wszystkich zainstalowanych programów. W pakiecie dostępny jest edytor tekstu, bliźniak popularnego Worda, w którym możemy zapisywać pliki tekstowe we wszystkich najczęściej używanych formatach. Jedyna bardziej znacząca zmiana w tym przypadku polega na sposobie

zastosowania polskich fontów (które możemy dodatkowo zainstalować w swoim notatniku). Wywołujemy je przy pomocy zupełnie innego klawisza, lecz z własnego doświadczenia mogę zagwarantować, że nie jest to jakieś duże utrudnienie.

Microsoft Pocket Excel to kolejna aplikacja dobrze znana wszystkim użytkownikom Windowsa. Wszelkiego rodzaju zestawienia, tabele i wszystko co tylko związane jest z liczbami. Ja akurat korzystałem przede wszystkim z edytora tekstu, jednak mogę zapewnić, że dla kogoś wprawionego w obsłudze Excela korzystanie z tej „mini” wersji nie nastręczy żadnych dodatkowych problemów...

Microsoft Pocket PowerPoint również został oddany do naszej dyspozycji. Tutaj można tworzyć praktycznie wszystko - tabele, wykresy, krótko mówiąc - mini studio graficzne ułatwiające nam przygotowanie wszelkiego rodzaju prezentacji wcześniej opracowanych tematów przy pomocy programów przedstawionych wyżej. A żeby prezentacja była pełna, trzeba również wspomnieć o Microsoft Pocket Internet Explorerze, mówiąc prościej - przy pomocy naszego notatnika mamy również dostęp do Internetu, wystarczy tylko znaleźć gniazdko telefoniczne i voila!

W intensywnym życiu zawodowym nieodzowny jest również planner - Microsoft Pocket Outlook, który pomoże nam jak najefektywniej rozplanować wszelkiego rodzaju

operacje w skali najbliższych dni, tygodni, miesięcy... mamy do dyspozycji e-mail, kalendarz, notatnik spotkań, zegar (w którym uwzględniono wszystkie możliwe strefy czasowe, informacje o lotniskach, odległościach, wschodach i zachodach słońca w wielu głównych miastach na całym świecie), możliwość zaznaczenia odpowiednich dat, godzin i wielu innych, bardzo przydatnych opcji.

Z opcji korzystamy posługując się elektronicznym piórem, które zastępuje nam klasyczną myszkę. Opcje uaktywniamy operując piórem po ciekłokrystalicznym ekranie notatnika. Nie

miałem z tym żadnych problemów, bardzo wygodne w użyciu.

Kupić nie kupić...???

No właśnie, kupić czy nie kupić? Czy to co oferuje nam Velo 500 jest warte wydanych pieniędzy, czy też nie? Ja na to pytanie nie odpowiem, gdyż odpowiedź ściśle zależy od indywidualnych potrzeb i możliwości finansowych nabywcy, pokażmy się jednak o kilka ogólnych uwag i podsumujmy całość.

## Argumenty za:

- + Małe gabaryty
- + Poręczność i łatwa dostępność praktycznie w każdych warunkach
- + Względnie niska cena w stosunku do oferowanych możliwości

## Argumenty przeciw:

- Wysoka cena (mimo wszystko)
- mały i chwilami nieczytelny ekran
- mała klawiatura

Jak widać zarówno samemu modelowi jak i oprogramowaniu trudno jest zarzucić jakąś naprawdę poważną usterkę, a wszelkie uwagi odnoszą się bardziej do samej idei i zależą od indywidualnych przyzwyczajeń i upodobań użytkownika. Przyznaję, że dłuższa praca jest raczej uciążliwa, jednak jako uniwersalny komputer kieszonkowy, łączący w sobie najnowszą technologię, uniwersalność i spory wachlarz możliwości, Velo 500 jest urządzeniem godnym uwagi.

Philips Velo 500

Cena (z VAT): ok. 2500 zł

Dostarczył: Cadena Systems, ul. Poznańska 15

62-020 Swarzędz-Jasin

tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

www.cadena.com.pl, www.velo1.com



# Karta dźwiękowa

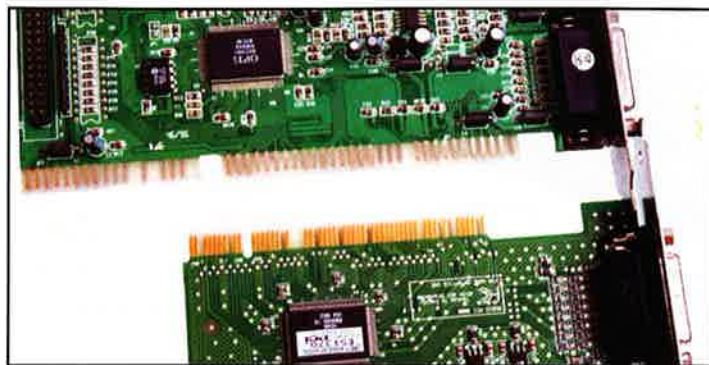
Co, do której dziurki

W tym numerze dużo piszemy o kartach dźwiękowych. Dlatego niniejszym oddajemy w Wasze ręce mały poradnik o instalacji tych urządzeń. Przedstawiono w nim podstawy budowy i zasady działania tego, co sprawia, że nasze komputery brzmią lepiej niż PC Speaker.

J-L-P

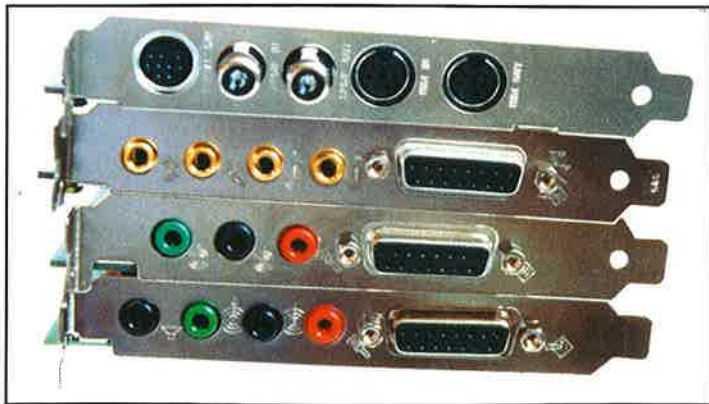
## ZŁĄCZA PCI I ISA

Wybór złącza jest prosty. Obecnie nie produkuje się już nowych urządzeń ISA. Wszystkie modele wykorzystują magistralę PCI. Jedyną zaletą jest jak na razie zgodność ze standardem Plug and Play. Reszta praktycznie się nie różni. Dopiero najnowsze karty (np. SB Live) potrzebuje szybkiej szyny do działania.

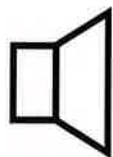


## ZŁĄCZA DO GŁOŚNIKÓW

Istnieją różne wersje zestawów gniazd zewnętrznych. Najprostsze ograniczają się do trzech złącz, a najbardziej skomplikowane mogą mieć ich nawet kilkanaście. Liczą się także połączane styki. Wbrew pozorom, mają one kolosalne znaczenie dla poziomu szumów. Każdy, kto temu zaprzecza, ma niewielkie pojęcie o technice dźwięku.



**Wyjście liniowe - Line Out** - tutaj podłącza się głośniki aktywne, lub wzmacniacz. Czasami, w prostszych konstrukcjach, to złącze daje wzmocniony sygnał.



**Wyjście wzmocnione - Speaker** - w dobrych kartach tutaj można podłączyć głośniki bez wzmacniacza. Zazwyczaj jednak jakość dźwięku nie jest wtedy najlepsza, a liczy się jedynie jego natężenie. Lepiej użyć zewnętrznego wzmacniacza, albo głośników aktywnych.



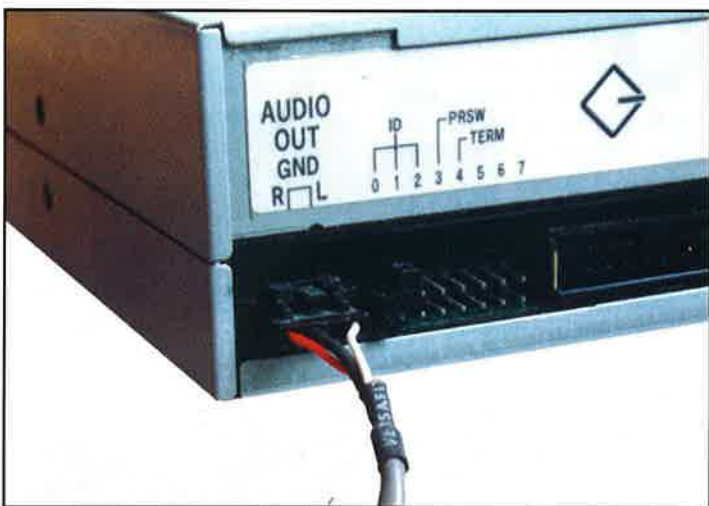
**Mikrofon - Microphone** - Cóż tu mówić, sprawa jest chyba oczywista. Można tutaj podłączyć mikrofon, z którego sygnał będzie nagrywany przez kartę.



**Wejście Liniowe - Line In** - w tę dziurkę (bez skojarzeń, proszę) wpina się sygnał z zewnętrznego źródła (np. magnetofonu, czy radia) dźwięku. Będzie on nagrywany przez kartę bez uprzedniego wzmocnienia. Daje to o wiele lepszą jakość, niż w przypadku korzystania z wejścia mikrofonu.

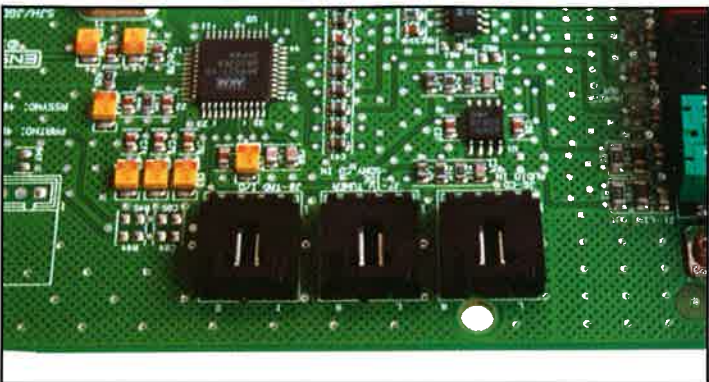
## GNIAZDO CD-Audio

Każdy napęd CD ma z tyłu gniazdo CD-Audio. Specjalnym kablem (powinien być dostarczony z napędem) łączy się je z kartą dźwiękową. Umożliwia to odtwarzanie płyt z muzyką w komputerze. Bez tego połączenia, trzeba będzie korzystać z wyjścia z przodu obudowy CD-ROMa, a to jest dosyć niewygodne.



## WEJŚCIA WEWNĘTRZNE

Na każdej karcie dostępne są złącza, do których podłącza się źródła dźwięku zainstalowane w komputerze. Może to być CD-ROM, modem Voice, tuner TV, dekodery MPEG itd. Ze względu na liczbę dostępnych obecnie komponentów, warto przy zakupie karty upewnić się, że ma ona przynajmniej trzy takie złącza. Powinny one się nazywać CD-Audio, TAD (do podłączenia modemu) i AUX (dla dowolnego innego urządzenia, np. drugiego napędu CD, albo DVD). Najlepsze karty mogą też posiadać złącza cyfrowe (np. SP-DIF), ale za to płaci się spore pieniądze.





STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄCHANIA

FORCE FEEDBACK



MINIKIEROWNICA

**INTERACT**

**SV 283**  
**V4FX Racing wheel**  
**549,- PLN**

**199,- PLN**  
**SV 281**  
**FX Racing wheel**

FORCE FEEDBACK



**DYSTRYBUCJA**



MULTI-STYK s.c.  
ul. Kossakowskiego 42  
04-744 Warszawa  
tel. (0 22) 815 68 44  
fax (0 22) 815 68 43

DAJ SIĘ POTRZĄCHAĆ



# Myszki z rolką Logitech

Rolce Royce wśród gryzoni

Jakiś czas temu ukazał się na łamach CD-Action opis dwóch myszek określanych jako internetowe. Używały one specjalnego pokrętkła do przewijania tekstu, lub ogólnie - zawartości okienka. Niedawno pojawiły się w redakcji dwa urządzenia, które stanowiły pierwowzór dla tych, opisywanych wcześniej. Są to Logitech Pilot+ i Mouseman Wheel. Te dwie myszki tworzą standard dla wszystkich innych. Dlatego warto poświęcić im chwilę uwagi.

ŁUKASZ NOWAK

Niewielu z nas zdaje sobie sprawę, jak bardzo przydatnym drobiazgiem jest kółko u myszki. Dopiero po wypróbowaniu tego wspaniałego wynalazku, okazuje się, że życie bez niego jest wręcz niemożliwe. Ale dla nieorientowanych, zaczniemy od początku. Współczesne myszki posiadają dwa przyciski. W produktach Logitecha, umieszczono dodatkowo kółko odpowiedzialne za przewijanie okna. Cała zabawa polega na tym, że przesuwając je w górę i w dół, jednocześnie przesuwamy aktualnie oglądaną treść. Nie potrzeba w tym celu w ogóle dotykać pasków przewijania, które do tej pory były głównym i jedynym narzędziem. Już po chwili zabawy (albo pracy ;-)) z kółkiem bardzo przyzwyczajamy się do niego. Jednym z zastosowań jest przeglądanie stron internetowych (stąd częste określenie tego typu myszki), gdzie ruch zawartości odbywa się jedynie w pionie. Oczywiście także gdzieś indziej kółko okazuje się nieocenioną pomocą. Może ono działać również jako trzeci przycisk. Oprócz obrotów dopuszczalne jest bowiem wciskanie go w dół. Pełne wykorzystanie tej właściwości przychodzi z dostarczoną standardowo oprogramowaniem, o którym za moment. Niektóre aplikacje Windows

posiadają wbudowaną obsługę myszki z rolką, co znacznie zwiększa zakres obsługiwanych funkcji. I tak na przykład kiedy w dowolnym programie z pakietu MS Office jeździmy rolką trzymając wciśnięty Ctrl, zmienia się skala powiększenia dokumentu. Szczególnie przydaje się to w arkuszu kalkulacyjnym, gdzie dosyć często operuje się na sposobie podglądu. Czas teraz opisać specyficzne właściwości obu myszek, które odróżniają je od siebie.

## Pilot+

Jest to myszka o prawie klasycznym kształcie. Wyprofilowanie ogranicza się do nadania łuku krzywizny w pionie i lekkim wydłużeniu całego korpusu. Dzięki prostocie wykonania, nikt nie powinien mieć problemów z szybkim przystosowaniem się do Pilot+. Dodatkowo liczy się fakt, że bez problemów mogą go używać osoby zarówno prawo- jak i leworęczne. Rolka jest zrobiona z szorstkiego materiału, który skutecznie likwiduje ślizganie, ale nie drażni skóry. Poruszanie pokrętkiem odbywa się w sposób skokowy. Można wyraźnie wyczuć kiedy następuje ruch. Rozwiązanie to, wbrew pozorom, jest o niebo lepsze od płynnego obrotu. Klawisze Pilot+ są raczej twarde, ale na tyle dobrze wyważone, że prawie nie trzeba wkładać siły w ich wciskanie. Na dłuższą metę pozwala to uniknąć poważnego zmęczenia, a jednocześnie daje uczucie pełnej kontroli.

## Mouseman Wheel

Ten typ myszki jest, można powiedzieć, awangardowy. Konstruktorzy

stworzyli kształt kompletnie odbiegający od standardu i spełniający najsurowsze wymagania ergonomii. Wiele tego typu eksperymentów kończy się porażką, ale tym razem sytuacja wygląda nieco inaczej. Muszę powiedzieć, że profil Mousemana jest idealnie dobrany do dłoni. Świetnym pomysłem jest także zwiększenie rozmiarów w pionie. Dzięki temu, można myszkę złapać, a nie tylko położyć na niej dłoń. Według mnie jest to o wiele wygodniejszy od standardowego sposób kontroli myszki. Kolejną innowacją są boczne powierzchnie pokryte tworzywem podobnym do tego, z którego wykonano rolkę. W jakiś, dziwny sposób zapobiega to poceniu się dłoni i wyślizgiwaniu się gryzonia. Rewelacja. Zwiększenie rozmiarów dało dodatkowe miejsce na jeszcze jeden przycisk - pod kciukiem. Można mu przy pomocy oprogramowania przypisać dowolną funkcję, co znacznie ułatwia pracę.

•w systemie i zastępuje standardowy moduł panelu sterowania. Nie ma się jednak czego obawiać, w żadnym wypadku nie ustępuje temu ostatniemu funkcjonalnością. Oprócz wszelkich standardowych opcji (zmiana ikon kursorów, szybkość ruchu itp.) MouseWare posiada szereg unikalnych właściwości poważnie poprawiających komfort pracy. Jak już wspominałem, możliwe jest przypisanie trzeciemu i czwartemu (w Mousemanie) przyciskowi dowolnych zadań. Mogą to być na przykład podwójne kliknięcie, wciśnięcie któregoś z klawiszy klawiatury, uruchomienie, lub zamknięcie programu, minimalizacja, bądź maksymalizacja okna i wiele, wiele innych. Oprócz tego, dopuszczalna jest kontrola szybkości przewijania okna przez rolkę. Z pozostałych funkcji warto wymienić pozostawianie śladu kursora, inteligentne wyszukiwanie przycisku OK oraz zmiana



Produkty Logitecha są po prostu rewelacyjne. Właściwie ich jedyną wadą jest cena. Kosztują kilkakrotnie więcej niż zwykłe myszki, ale bez wątpliwa warto za nie zapłacić takie pieniądze, szczególnie jeżeli dużo czasu siedzi się przed komputerem. Zmniejszenie zmęczenia i bólu nadgarstka i dłoni bardzo szybko zostanie zauważone. A zalety rolki, dodatkowych przycisków i rozbudowanego oprogramowania są wprost nieocenione. Myszki Logitech są jednymi z najlepszych i każdy profesjonalista będzie z nich zadowolony.



Dostarczył: Tornado S.C. ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa  
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01  
www.tornado.com.pl  
www.logitech.com



# Logitech Marble Mouse

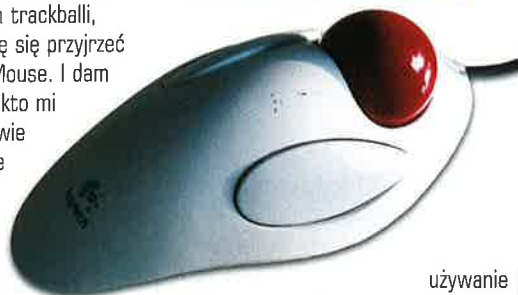
Zdechła mysz?

Chyba wszyscy użytkownicy komputerów mają już przy klawiaturze małe urządzenie zwane myszką. Tak bardzo się już do niej przyzwyczailiśmy, że trudno nam sobie wyobrazić robienie czegokolwiek (również grania) bez tego, drobnego atrybutu. Wpływa to niestety także na swego rodzaju konserwatyzm. Bardzo trudno przebić się urządzeniem alternatywnym. A do takich z całą pewnością należy zaliczyć trackballe

ŁUKASZ NOWAK

**S**ą to zabawki w istocie działania bardzo podobne do myszki, tyle tylko, że kulka nie jeździ po podłożu, ale jest bezpośrednio przesuwana palcami. Poza tym, wszystko jest bardzo podobne. Ze względu na kształt i widoczność kulki, trackballe są czasami żartobliwie nazywane zdechłymi myszami. Nie ma w tym żadnej złośliwości, a jedynie specyficzny dla świata komputerowego humor.

Jednym z ciekawszych trackballi, któremu miałem okazję się przyjrzeć był Logitech Marble Mouse. I dam konia z rzędem temu, kto mi powie dlaczego w nazwie jest słowo „mysz”. Ale mniejsza o to. To urządzenie ma bardzo wydłużony, ergonomiczny kształt. Dzięki temu, nawet bardzo okazałych rozmiarów dłoń zmieści się w całości na tej zabawce i na dodatek będzie jej wygodnie. Duża kulka jest obsługiwana palcem wskazującym, środkowym, albo obydwojma, jak kto woli. Ciekawym rozwiązaniem jest tzw. opto-mechaniczny sposób odczytywania ruchów. Oznacza to, że kulka nie ma bezpośredniego kontaktu z żadnym elementem samego trackballa. Przesunięcie jest wykrywane przy pomocy odbijania promienia podczerwonego. Dlatego kulka jest pokryta czerwono-czarnymi ciapkami. Takie rozwiązanie praktycznie całkowicie zapobiega brudzeniu się mechanizmu, co swego czasu było zmartwieniem użytkowników trackballi. Po bokach znajdują się natomiast dwa, duże przyciski. Ich



używanie nie sprawia żadnych kłopotów i jak to zwykle bywa u Logitecha, są one niezmiernie wygodne. Do tej pory nie spotkałem się z żadną inną myszką, której przyciski pracowałyby tak idealnie. Największą jednak zaletą urządzenia Logitecha, jest dołączone oprogramowanie. Świetny panel sterowania pozwala na ustawienie bardzo wielu opcji. Można na przykład skalibrować orientację ruchów. Oznacza to, że użytkownik, który z różnych powodów nie może przesuwac kulki dokładnie w pionie i poziomie, będzie teraz mógł skorygować odwzorowanie swoich ruchów przez kursor. Poza tym, można zmienić znaczenie obu przycisków (np. prawy może być znakiem delete), a także przypisać dowolną czynność jednoczesnemu

wciśnięciu obu z nich. W ten sposób najczęściej wykonywane czynności (np. przejście do nadrzędnego foldera klawiszem backspace) zostaną znacznie przyspieszone. Poza tym istnieje jeszcze wiele innych, ciekawych parametrów. Logitech Marble Mouse jest bardzo ciekawą propozycją dla amatorów trackballi. Nie ukrywam, że większość osób ma problemy z przestawieniem się na ten typ urządzenia wskazującego, ale mam przynajmniej kilku kolegów, którzy nie wyobrażają sobie powrotu do zwykłej myszki. Dlatego warto spróbować, a wygoda i estetyka produktu Logitecha może skłonić do wyboru właśnie jego.

Logitech Marble Mouse

Cena (z VAT): xxx zł

Dostarczyć: Tornado S.C. ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa

tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

www.tornado.com.pl

www.logitech.com

# Zykon Joyrider Pro

Wash and Go do kwadratu

Wielu graczy ma w swojej kolekcji bardzo różniące się od siebie gry: symulatory loty, wyścigi samochodowe, strzelanki i wiele innych. Aby osiągnąć pełnię wrażeń, przydałoby się wykorzystać do każdego programu inny przyrząd sterujący. Z naszymi szczupłymi portfelami i ograniczoną (oj jak bardzo) ilością wolnego miejsca na biurku, trzeba podjąć mąską decyzję i wybrać jeden tylko kontroler. Ale czy tak musi być? Przecież można wymyślić urządzenie łączące w sobie cechy kilku różnych typów joysticków. Właśnie takie zadanie postawiła sobie firma Zykon. Właśnie pojawiło się w sprzedaży coś, co bardzo

trudno opisać. Jest to bowiem dokładna kompilacja standardowego joy'a, kierownicy i wolanta lotniczego. Zgodnie z zasadą: dla każdego coś dobrego, można się przełączać w kilka różnych trybów pracy. Cacko to nosi nazwę Joyrider Pro i jemu właśnie będzie poświęcona dalsza część tego artykułu.

J-L-P

**N**owa konsola (bo chyba tak to trzeba określać) składa się z kilku części, które można rozróżnić, i które w zależności od woli użytkownika spełniają rozmaite funkcje. Aby opisać sposoby zabawy, trzeba każdy

z tych elementów opisać. Są one wszystkie umieszczone na podstawie, która zajmuje najwięcej miejsca. Na pierwszy rzut oka idą zegary, które nie są tak tandetne, jak to czasami bywało. Co więcej dostarczono je w postaci naklejek i jak się komuś nie podobają, to po prostu ich nie przykleja. Całość konsoli przykręca się do stołu solidnymi śrubami, co bardzo dobrze wpływa na stabilność. Jak się urwie, to z blatem. Dodatkowo pomagają im przyssawki. Po lewej stronie znajdują się cztery zdublowane przyciski. Zdublowane dlatego, że ich pierwowzory znajdują się na kierownicy i joy'u, o których nieco



później. Dwa pierwsze fire'y mogą pracować w trybie turbo. Po prawej stronie znajduje się trochę niewydarzona manetka przepustnicy. Jako jeden z nielicznych minusów Joyridera, potrafi czasami dopieć. Pierwsze primo: jest za mała - w ogniu walki czasami trzeba się jej naszukać, a to często kończy się śmiercią. Drugie primo: umieszczono ją bardzo blisko joy'a. Przy operowaniu wolantem, sprawdza się to bezbłędnie, ale jak się chce polatać w tradycyjny sposób, to są lekkie kłopoty z wygodnym ułożeniem obu dłoni na niewielkiej przestrzeni.



Najbardziej rzucającym się w oczy elementem konsoli jest kierownica. Przeznaczono ją do pracy w trzech trybach: samochodu, motocykla i samolotu. Rozróżnienie pomiędzy nimi odbywa się poprzez zmianę konfiguracji, wyglądu i funkcjonalności przyrządu. Jeżeli chcemy jeździć samochodem, ustawiamy rączki w kierunku pionowym, a na górę nakładamy moduł dopełniający obwód. Wtedy ręce trzyma się z boku na specjalnie przystosowanych uchwytach. Ich specyficzność polega na pokryciu powierzchni czymś gumistym, co nijak nie przypomina prawdziwej kierownicy, ale bardzo dobrze spełnia postawione zadanie. Dłonie nie ślizgają się i dobrze leżą na wyprofilowanych fragmentach. Kompletny brak poślizgu byłby w samochodzie dosyć niewygodny, ale Joyrider ma znacznie mniejsze wychylenie na boki niż jest to w rzeczywistości. Zmniejsza to trochę realizm, ale jest niezbędne w innych trybach. Można się przyzwyczaić. Do dyspozycji mamy dwa przyciski znajdujące się pod kciukami. Są one dobrze umiejscowione i działają całkiem niezłe jako zmiana biegów. Drugim sposobem ustawienia jest motocykl. Zdejmuje się część górną, a rączki rozsuwa do poziomu (mniejsza o to jak, trochę czasu straciłem na dojście do tego; mimo to, zawsze działa i nie jest uciążliwe). Daje to wtedy dosyć szeroki drążek z wyglądu nawet trochę podobny do kierownicy motocykla. Problemy jednak pojawiają się w czasie jazdy. Otóż skręcanie polega na przechyleniu jednej ze stron w górę, lub dół.

Tymczasem w rzeczywistości

symulacji jazdy motocykla mamy dostępne pod kciukami dwa przyciski. Nie są to te same, ale działają równie dobrze. Ostatnią metodą rozłożenia Joyridera jest wolant. Muszę powiedzieć, że bardzo mi się on podobał i z całą pewnością najwięcej czasu poszło na zabawę z jego wykorzystaniem. Operacja przeistoczenia jest prosta: wystarczy z kierownicy zdjąć górną część i usunąć blokadę ruchu w przód i w tył. Pozwala to na obracanie całej maszyny na boki i dodatkowo zmianę wysokości w identyczny sposób jak w prawdziwym samolocie. Wystarczy odepchnąć od siebie, lub przyciągnąć drążek i już lecimy. Rewelacyjna sprawa. Bardzo mi ten tryb przypadł do gustu, w czym pomógł niewielki stopień odchyłu na boki, który nieco przeszkadzał w kierownicy. Drugim najistotniejszym modulem konsoli jest joystick. Został on na stałe wmontowany w podstawę. Jest to drążek analogowy, o przyzwyczajeniu wyprofilowanej rączce. Zaopatrzone go w cztery przyciski fire. Wszystkie są dobrej jakości, ale jest pewien problem: każdy z nich pracuje całkiem inaczej. Główny ma długi skok i wciska się z klikiem. Drugi - podobnie, ale wystarczy go delikatnie nacisnąć, aby zadziałał. Dwa pozostałe nie klikają przy używaniu i są połączone jedną osłonką. Nie wiem, czy było to zamierzone, czy nie, ale do tej pory nie spotkałem się z taką konfiguracją. Być może, na dłuższą metę, takie ustawienie będzie lepiej oddawało realizm pola walki, ale jakoś nie jestem pewien. Kolejnym dodatkiem jest kontroler widoku z góry.

Ten mały, sterzący drążek można



przesuwa się je w przód, lub tył. Zmiana płaszczyzny ruchu kompletnie zmienia specyfikę jazdy, która właściwie nie ma nic wspólnego z prowadzeniem pojazdu jednośladowego. O przeznaczeniu przypomina jedynie ułożenie uchwytów i to, że dłonie znajdują się w poziomie, a nie w pionie. Mimo wszystko jest to jedynie namiastka rzeczywistości. Również przy

niezależnie od całego joy'a kierować w cztery strony. Generalnie służy do chwilowego zmieniania kierunku patrzenia pilota. Niestety, działa to tylko w grach DOSowych, specjalnie przystosowanych do tego. Ze sterownikami Windows nie udało mi się, pomimo długich i usilnych starań, uruchomić owego przyrządu. Co

więcej, w instrukcji jest wyraźnie napisane, że widok z góry nie może działać jednocześnie z przepustnicą. Albo jedno, albo drugie. Dla prawdziwego pilota jest to niezwykle trudny wybór. No i na koniec pedały. Ten niezwykle użyteczny drobiazg jest niezbędnym elementem wyposażenia każdego pojazdu silnikowego. Dlatego nie mogło zabraknąć jego odpowiednika w Joyriderze. Podpinany osobnym kablem do części centralnej moduł umieszcza się wygodnie na podłodze. Niestety twórcy przewidzieli zastosowanie go z raczej niewielkimi stópkami. Dlatego zarówno same pedały, jak i bloczki unieruchamiające stopy są nieco za małe w przypadku co bardziej rozrośniętych osobników. Jednak mimo to, całość pracuje całkiem niezłe i bardzo podnosi realizm lotu i jazdy. Teraz czas coś powiedzieć o tak często wspomnianych trybach pracy. Mnogość elementów wymusza wybór pomiędzy korzystaniem z kilku z nich. Dostępnych konfiguracji jest tak wiele, że można napisać o nich całą książkę, dlatego opiszę je w tzw. telegraficznym skrócie. Pierwszy tryb uaktywnia sam joystick. Cała reszta, włącznie z pedałami, przepustnicą i wolantem jest wyłączona. Przeznaczono to chyba dla absolutnych konserwatystów, ale dobrze, że jest. Następne dwa tryby oferują wykorzystanie joy'a z całą



resztą zabawek. Pedały służą do kontroli tylnej lotki w samolocie albo rotora w śmigłowcu. Działa również kontrola prędkości, lub widok z góry (czasami). Najciekawszy według mnie, to tryb czwarty -

samochód, lub motocykl. Korzystamy w nim z kierownicy i pedałów. Z tym, że te ostatnie pracują dokładnie tak samo jak w samochodzie. Prawym przyspieszamy, a lewym hamujemy. W innych grach będziemy nimi sterować poruszaniem się w przód i w tył. Ostatnie dwa tryby przeznaczono dla prawdziwych lotników. Zdejmujemy blokadę z wolanta i siadamy za sterami naszej wspaniałej maszyny. Pilotowanie samolotu w ten sposób daje zupełnie inne wrażenia niż w przypadku zwykłego joy'a. Co więcej, pedały dodają jeszcze realizmu i powodują całkowite zagłębienie się w symulator i zatracenie kontaktu z rzeczywistością. Marzy się jeszcze force feedback, ale to już zupełnie inna historia. Ciekawym pomysłem jest także możliwość podłączenia do konsoli drugiego, zwykłego joy'a. W teorii ma to działać w ten sposób, że jedna osoba leci, a druga strzela. Bo przecież trudno sobie wyobrazić, że jedna skręca, a druga przyspiesza i hamuje, chociaż... Pomyśl może przypaść do gustu osobom grającym z kolesiami, ale chyba lepiej zastosować dwa porty i dwa oddzielne drążki. Ale dobrze, że takie coś jest i na pewno czasem się przyda. Przyszedł czas, aby w kilku zdaniach podsumować konsolę Zykon Joyrider Pro. Muszę powiedzieć, całkiem mi się podobała. Połączenie właściwości kilku różnych kontrolerów jest

świetnym pomysłem. Pomimo, że całość kosztuje kilka złotych, to jak policzyć koszt kupienia kierownicy, wolantu i joy'a osobno, to wychodzi sporo taniej. Dlatego maszynka owa jest dla prawdziwych zapaleńców. Jeżeli jesteś wszechstronny i nie grasz wyłącznie w jeden rodzaj symulacji, to Joyrider jest właśnie dla Ciebie. Jeżeli na dodatek nie masz zbyt wiele miejsca na biurku, to tym bardziej.



Zykon Joyrider Pro - cena (z VAT): 410 zł  
Dostarczyć: FF Computers 43-302 Bielsko-Biala,  
ul. Cieszyńska 365, tel. (0-33) 18 55 99, fax 18 40 00  
[www.fcomp.com.pl](http://www.fcomp.com.pl)



# Sound Blaster Live!

To żyje!

**W tym numerze CD-Action pojawił się opis dwóch kart firmy Creative Labs. Niestety nie są one najlepszej jakości. Jednak nie powinno się po tym oceniać możliwości technicznych producenta. Dowodem na to jest kolejna z nowości z tej samej stajni: Sound Blaster Live! Jest to karta w całości opracowana w laboratoriach Creative (PCI 64 i 128 bazują na układach Ensoniq, tutaj jest to doskonały EMU10K) i należy do absolutnej elity osiągalnych obecnie urządzeń. Przeznaczona jest zarówno dla profesjonalistów, jak i dla najbardziej wymagających graczy. Niestety graczy z obszernymi portfelami, ale to się wkrótce zmieni. Dlaczego? Dowiedziecie się o tym pod koniec artykułu.**

ŁUKASZ NOWAK

**W**szystko po kolei. Live wykorzystuje magistralę PCI i chyba jako pierwsza robi to w sposób, który ma sens. Ilość informacji przesyłanych pomiędzy kartą, a komputerem w pełni uzasadnia takie rozwiązanie. Świadczy o tym chociażby liczba złączy, które użytkownik dostaje do dyspozycji. Jest ich tak wiele, że trzeba było umieścić je na dwóch śledziach, a na płytce aż roi się od różnych gniazdek i przyłączy. Można wśród nich znaleźć, oczywiście połączane, standardowe złącza mini-jack (line-out, rear-out, line-in, mic), dwa

gotowe do współpracy złącza MIDI (w formacie DIN) i wiele innych. Na płytce umieszczono wejścia dla CD, modemu (w formacie TAD i drugim, specjalnym), urządzenia zewnętrznego - AUX, cyfrowego CD-Audio (w końcu ktoś o tym pomyślał!), SP-DIF i kilka innych, o bardzo specjalistycznym przeznaczeniu. O jeju, ale zamieszałem. Ale właśnie tak wygląda świat profesjonalnego, cyfrowego dźwięku. Na szczęście, wszystko jest poukładane w taki sposób, że zwykły użytkownik może wykorzystywać tylko te złącza, które go interesują, a resztę zostawić w spokoju.

Po otworzeniu pudełka, pierwsze, co rzuca się w oczy, to liczba dołączonych płytek. Jest wśród nich np. pełna wersja wspianego Unrealu ze wspomaganiami dla wszystkich funkcji SB Live. Poza tym cała masa różnego rodzaju oprogramowania. Na przykład Sound Forge 4.0 XP - najlepsza i zdecydowanie najszybsza obecnie aplikacja do obróbki dźwięku cyfrowego. Jeśli chciałbym wymienić i w skrócie opisać tutaj wszystkie pozostałe tytuły, to zabrakłoby miejsca nawet na kilku stronach. Najważniejsze jest jednak podstawowe oprogramowanie bezpośrednio kontrolujące ustawienia samej karty. Bardzo rozbudowany panel sterowania składa się z kilku części. Po pierwsze zwykły (choć nie do końca) mikser. Pozwala on

kontrolować głośność dla każdego z kilkunastu źródeł dźwięku. Można poza

kontrolują na przykład obsługę fontów dźwiękowych. Można ładować różne zestawy próbek, co dla muzyka jest niezbędną właściwością.

Standardowo dostarczone trzy banki o rozmiarach 2, 4 i 8 Mb i świetnej (oczywiście dla laika) jakości.

Brzemienia są ładowane do pamięci operacyjnej komputera, także ich objętość zależy tylko i wyłącznie od posiadanych zasobów, a nie od karty. Znacznie obniża to koszt rozbudowy karty. Modułem równie przydatnym jest programik symulujący klawiaturę syntezatora, który pozwala dokładnie przesłuchać próbki. Bardzo pożyteczny jest podgląd poziomu natężenia dźwięku przy nagrywaniu. Na koniec zostają dwie najważniejsze zabawki: dźwięk przestrzenny i efekty modulacyjne DSP.

Najpierw o tym pierwszym. Trójwymiarowe brzmienie jest w Live zrealizowane tak jak od zawsze powinno być. W niczym nie przypomina to prymitywnych imitacji z innych urządzeń (również wcześniejszych kart Creative Labs). Tam polega to na włączeniu jednego przełącznika i usłyszeniu lekkiej i nieudolnej modulacji dźwięku. W Live sprawa wygląda zupełnie inaczej. Po pierwsze, można, a nawet trzeba podłączyć cztery głośniki. Istnieje również możliwość obsługi Subwoofera, ale do tego trzeba mieć specjalny zestaw Creative'a lub podobny. Po drugie, panel kontrolny wygląda w ten sposób, że widzimy miejsce, w którym siedzimy i położenie głośników. Następnie przeciągamy z bocznego okienka ikonkę symbolizującą konkretne źródło dźwięku (np. synteza, albo Wave) i umieszczamy ją w miejscu z którego chcemy słyszeć muzykę. Później możemy ją dowolnie przesunąć w przód i na boki, a procesor karty automatycznie, w czasie rzeczywistym przeliczy wszystko i zmieni głośność na każdym z czterech głośników. Ten sposób daje doskonałe efekty. Co więcej, przy współpracy z DirectSound3D, każda gra będzie mogła skorzystać z jego właściwości. Drugą, niesamowitą sprawą są efekty DSP. W skrócie rzecz opisując, polegają one na takim zmienieniu brzmienia dźwięku, że słuchaczowi

wyda się, że słyszy echo, pogłos, odbicie, albo wiele innych efektów. Do tej pory, realizacja DSP polegała na ustaleniu poziomu modyfikacji Reverb i Chorus. Live bardzo dobrze pokazuje jak uproszczony był to model. Po pierwsze, procesor karty potrafi wytworzyć dziewięć różnych modyfikacji (flanger, distortion, auto wah, ring modulator, pitch

shifter i inne). Dodatkowo każda z nich występuje w pewnej liczbie odmian. Dla niektórych są to trzy wersje, ale dla niektórych nawet kilkadziesiąt. Wszystkie efekty można ze sobą łączyć, a także ręcznie zmieniać ich parametry. Daje to praktycznie nieskończoną ilość kombinacji. Istny raj dla muzyka. Standardowo dołączono wiele predefiniowanych ustawień. Jest wśród nich obsługa kilkudziesięciu gier (np. Quake 2, Forsaken, Heavy Gear i cała masa innych). Wybranie któregoś z zestawów powoduje kompletną zmianę brzmienia, a co za tym idzie klimatu. Można uzyskać ciemne, mroczne brzmienie, albo pogłos podobny do występującego na stadionie piłkarskim. Tutaj przejawia się niesamowita przydatność karty dla wszystkich graczy. Naprawdę, zabawa na małych głośniczkach i prymitywnej karcie bardzo ujmie każdej grze. Po odpaleniu Live z dobrymi kolumnami, wszystko dramatycznie zmienia swój klimat. Opisanie wszystkich ciekawych opcji dałoby materiał na całkiem obszerną książkę, więc pozostawię (z bólem) temat nie skończony, z adnotacją, że to jest rzecz, dla której warto wydać każde pieniądze na kartę. Na koniec dobre nowiny, o których wspominałem na początku. Już niedługo pojawi się na rynku uproszczona wersja Live. Pozbawiona zostanie wszystkich funkcji zrozumiałych wyłącznie dla muzyków, a zostaną zabawki interesujące graczy (np. wszystkie efekty DSP). Dzięki temu, możliwe będzie zejście z ceną w okolice 400 zł bez zauważalnej dla większości osób różnicy. Za odrobinę więcej kasy dostaniecie świetne brzmienie bez cienia szumu, doskonałą syntezę i przestrzenny dźwięk najwyższej jakości, a modulacje DSP pozwolą odjechać w klimatach, których do tej pory nie doświadczyliście. Jak tylko karta pojawi się w sprzedaży, poinformujemy o tym pierwsi.

Sound Blaster Live!  
Cena (z VAT): 850 zł  
Dostarczył: JTT Computer, ul. Braci Gierzyńskich 156,  
50-950 Wrocław  
tel. (0-71) 347-58-00, fax 347-59-00  
www.jtt.com.pl, www.soundblaster.com

chince SP-DIF (do podłączania profesjonalnych, cyfrowych urządzeń zewnętrznych; możliwe jest również dołączenie ich w środku komputera),

tym ustawiać balans kanałów i regulować natężenie tonów niskich i wysokich. A to dopiero początek. Pozostałe moduły



# Sound Blaster PCI

O czym szumi blastek

Ostatnio nadchodzą mnie dziwne wspomnienia. Przypomniali mi się na przykład czasy, kiedy synonimem karty dźwiękowej była nazwa Sound Blaster. Przez długi, długi okres panował spory monopol na rozszerzenia komputera wydające dźwięk. Później pojawiły się produkty innych firm, ale zawsze oferowały one przede wszystkim zgodność ze standardem Creative Labs. Dopiero ostatnio sytuacja zmieniła się radykalnie. Wraz z wprowadzeniem rozszerzeń systemu Windows umożliwiających pisanie zaawansowanych, multimedialnych gier, rynek całkowicie się zdomonolizował.

ŁUKASZ NOWAK

**K**ażdy producent mógł napisać własne sterowniki i mieć pewność, że będą one współpracowały ze wszystkimi gramami zgodnymi z biblioteką DirectX. W tej sytuacji Sound Blaster, szybko stracił swoją sławę i został wyparty tanimi, często kiepskiej jakości urządzeniami. Pojawiły się również produkty markowe (np. Diamond, czy Orchid), które znacznie przewyższały starzejące się już karty Creative'a. Aby odmienić tę sytuację, firma wprowadziła nową serię Sound Blasterów wykorzystujących szynę PCI. Obecnie dostępne są dwa tanie modele: PCI 64 i PCI 128 oraz dwa drogie Live i Live VE (właściwie ten ostatni pojawi się dopiero za jakiś czas). W tym artykule zajmiemy się tymi pierwszymi. SB PCI jest kartą prostą. Z definicji przeznaczona na rynek popularny, a nie profesjonalny została okrojona z wielu funkcji, pozostawiając tylko te najważniejsze. Zgodnie z obowiązującym standardem, dźwięk cyfrowy może być próbkowany z częstotliwościami od 4 do 48 kHz w 16 bitach. Niestety na tym dobre nowiny się kończą. Po odpaleniu urządzenia, pierwsze co daje się usłyszeć to potworny szum. Nie udało mi się znaleźć równie głośnej karty, nawet wśród tych naprawdę

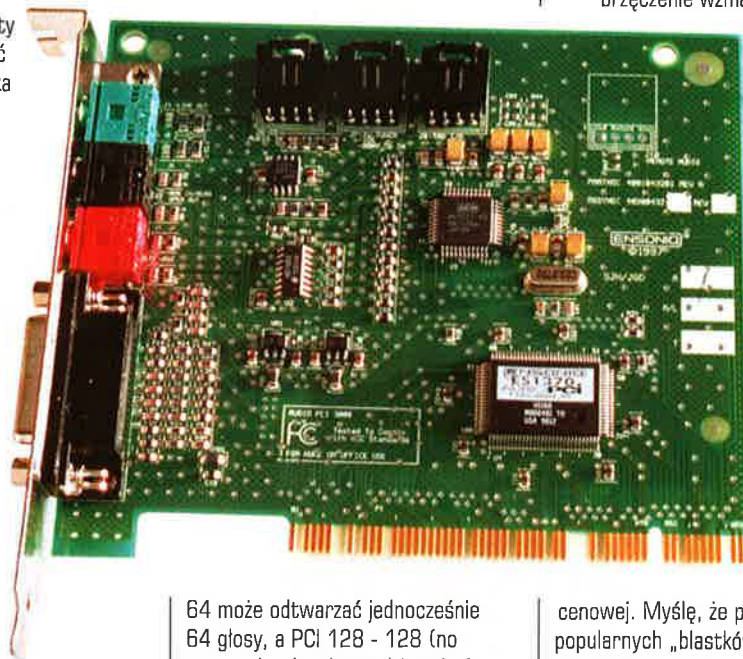
najtańszych. Niestety nic nie dało się zrobić, szum zawsze był tak mocno słyszalny, że nawet na małych głośniczkach mocno dawał się we znaki. Jedynym rozwiązaniem byłoby kupienie bardzo dobrego wzmacniacza i ściszenie karty do

świetne rezultaty. Ustawienie dwóch par nawet zwykłych, komputerowych głośniczków powoduje dramatyczne urealnienie brzmienia przestrzennego. No i została jeszcze synteza. Oczywiście, nowe „blastki” generują brzmienia w systemie wavetable. PCI



absolutnego minimum. Ale przecież nikt nie kupuje karty

za 150 zł, żeby łączyć ją ze sprzętem za kilka (albo i kilkanaście) tysięcy. Muszę powiedzieć, że pod tym względem obydwie nowe karty Creative'a bardzo mnie zawiodły. Warto tu wspomnieć, że Sound Blaster Live oferuje niesamowicie czysty dźwięk, co jeszcze pogłębia różnicę. Podstawową różnicą pomiędzy modelami 64 i 128 jest realizacja dźwięku przestrzennego. Prostsza wersja potrafi generować trójwymiarowe brzmienie za pomocą dwóch głośników. Daje to efekty podobne do tych spotykanych u konkurencji. Natomiast PCI 128 oferuje już znacznie bardziej zaawansowaną metodę. Otóż możliwe jest podłączenie do niego czterech głośników. Procesor karty oblicza jak powinny zachowywać się dwa dodatkowe (dźwięk jest zapisany zwykle tylko w stereo) kanały. Daje to



64 może odtwarzać jednocześnie 64 głosy, a PCI 128 - 128 (no proszę, kto by się spodziewał :-). Próbkki są przechowywane na twardym dysku i w przypadku potrzeby ich użycia ładowane do pamięci operacyjnej komputera (same karty nie mają ani bajta RAMu). Takie rozwiązanie ma swoje wady i zalety. Do pierwszych zalicza się potrzeba posiadania dobrego sprzętu, a do drugich możliwość bardzo łatwej wymiany i edycji zestawów brzmień. Najlepszym na to dowodem jest dostarczenie z kartami trzech

kompletnych banków z próbkami. Różnią się one od siebie wielkością (od 2 do 8 MB) i co za tym idzie jakością. Tutaj trzeba przyznać, że Creative się postarał. Standardowy komplet o rozmiarze 4 MB brzmi całkiem nieźle i wystarczy chyba każdemu amatorowi. Natomiast bank 8 MB jest po prostu rewelacyjny. Próbkki są w nim świetnie dopracowane i pokazują jaki jest prawdziwy sens syntezy wavetable. Jeszcze jedną rzeczą, która pozostała z czasów wspaniałych Sound Blasterów jest oprogramowanie. Na płycie dostarczono całą masę różnych aplikacji do zabawy z dźwiękiem. Muzycy amatorzy będą wprost w siódmym niebie. Również wszyscy inni odczują świetny panel sterowania, w którym można ustawić o wiele więcej parametrów (np. poziom efektów reverb i chorus) niż w standardowym z Windows. Można również dobrać charakterystykę dźwięku trójwymiarowego. Pomaga to w wierniejszym oddaniu rzeczywistości. Dwa nowe Sound Blastery byłyby całkiem niezłymi kartami gdyby nie ich szumy. Świetna synteza, dużo softu, rozsądna cena są niewątpliwymi zaletami. Niestety uciążliwe

brzęczenie wzmacniacza może doprowadzić do szalu i obawiam się, że będzie stanowiło zaporę nie do ominięcia. A szkoda, bo według mnie Creative zawsze był dobrą firmą. Potwierdza to rewelacyjny SB Live, który niestety należy do innej kategorii

cenowej. Myślę, że producent popularnych „blastków” szybko dostrzeże swój błąd i naprawi go. Mam nadzieję, że już niedługo pojawi się poprawiona wersja SB PCI, która wtedy będzie naprawdę atrakcyjnym produktem.

Sound Blaster PCI 64  
Cena (z VAT): 140 zł

Sound Blaster PCI 128  
Cena (z VAT): 260 zł

Dostarczyć: Megabajt, 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8  
tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06  
www.megabajt.waw.pl, www.soundblaster.com



# FF COMPUTERS DIRECT SALES

<http://www.ffcomp.com.pl>  
szczegółowe informacje

24 h

ZAMÓWIENIE PRZEZ INTERNET  
e-mail: [direct@ffcomp.com.pl](mailto:direct@ffcomp.com.pl)

pon.-pt. 8 - 20 sob. 9 - 16

ZAMÓWIENIE TELEFONICZNE  
(0-33) 18-55-99

ZAMÓWIENIE FAKSEM  
(0-33) 18-40-00



339 zł.  
413,58 zł.  
brutto



konsola do gry

4 w jednym



55 zł.  
67,10 zł.

4 sposoby  
oglądania  
grafiki 3D

wojna dla zabawy



65 zł.  
79,30 zł.  
brutto

szybki  
precyzyjny  
niezawodny

walka dla zabawy

unikalna ruchoma kierownica



469 zł.  
572,18 zł.

pedały hamulca  
i przyspieszenia



42 zł.  
51,24 zł.

doskonała  
konsola dla SEGA SATURN



59 zł.  
71,98 zł.



45 zł.  
54,90 zł.



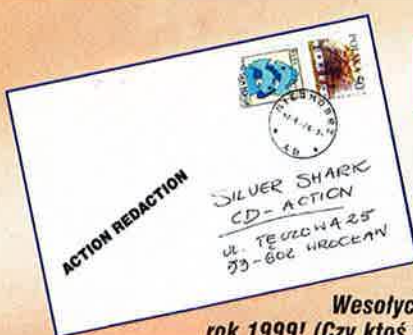
59 zł.  
71,98 zł.

doskonała  
konsola dla SONY PlayStation

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR FIRMY ZYKON







# LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hi!

**Właściwie to głupia sprawa... Złożyliśmy już Wam oficjalne życzenia świąteczne w numerze grudniowym, który - jak nazwa wskazuje - ukazał się w listopadzie. ;)** W numerze styczniowym, który (zgodnie z logiką) ukaże się w grudniu, i to jeszcze (oby) przed świętami, trochę głupio jest ponownie życzyć Wam wszystkiego dobrego z okazji bardzo bliskiego już Bożego Narodzenia (choć - czemu nie; **Wesołych Świąt raz jeszcze!**). Może więc pożyczymy Wam (...ale nie pieniądze!) wesołego Sylwestra? Niech żyje rok 1999! (Czy ktoś może pamiętać taki serial sf, emitowany w drugiej połowie lat 70-tych, zatytułowany „Kosmos 1999”?

Wtedy ta data zdawała się tak bardzo odległa...).

**Świąteczna myśl miesiąca: Jak nazywa się żona św. Mikołaja (z angielskiego Santa Claus)? Naturalnie: Merry Christmas! ;)**

## FAQ

**Czyli najczęstsze pytania, które często powtarzają się w Waszych listach.**

• **Czy dacie demo gry xxxx. Kiedy dacie demo gry xxx. Czemu nie dajecie demka gry xxx.**

Jak demo XXX się pojawi, to je damy. Ale zwykle nie wiemy, kiedy się pojawi i czy się pojawi w ogóle, więc szkoda miejsca na ciągle przytaczanie tej odpowiedzi.

• **Czy dacie/dajcie pełną wersję gry XXX**

Co i kiedy damy - przekonacie się sami w kolejnych numerach CDA. Mamy swoją „listę marzeń” i staramy się ją zrealizować - ale nie licząc zbyttno, że wkrótce zobaczycie Unreal, NFS3 czy MK4 na naszych CD. Bądźmy realistami!

• **Jakie gry w pełnej wersji dacie na CD?**

Z przyczyn oczywistych (konkurencja nie śpi!) możemy zdradzić co najwyżej, jaką grę damy za miesiąc. Ale naturalnie staramy się, by były to gry jak najnowsze i jak najlepsze, choć bierzcie poprawkę, że nie jesteśmy cudotwórcami i nie mamy setek tysięcy \$ do wydania na prawa do najnowszych perłówek. Ale i tak powinniście być zadowoleni z tego, co dla Was szukujemy...

• **Przyslijcie mi odpowiedź na piśmie, oto koperta ze znacznikiem.**

Nie możemy (brak czasu!) odpowiadać Wam prywatnie (no, może emailami, jeśli pytanie jest proste i krótkie). Na listy odpowiadamy więc wyłącznie na łamach CDA. A jeśli już komuś czasem (b. rzadko!) odpowiadamy indywidualnie - stać nas i na kopertę, i znaczek. ;) Szkoda więc Waszych pieniędzy, na ich dołączanie do listów.

• **Mam problem z grą, kartą, procesorem...**

To nie jest pytanie do Action Redaction, a Pomocnej Dłoni, czyż nie?

• **Jaki sprzęt mam kupić, czy ta konfiguracja ma sens, co jest lepsze?**

Ludzie, na takie pytania każdy musi sobie odpowiedzieć samodzielnie. Z naszego punktu widzenia zakup F-16 nie ma sensu, z punktu widzenia wojska - owszem. Na takie pytania nie można udzielić konkretnej odpowiedzi, ponieważ wszystko zależy od tego, do czego kupujecie sprzęt i ile możecie na niego wydać.

• **Obniżcie cenę pisma, dodajcie 3-ci CD-ek, zwiększcie objętość (nie podnosząc ceny), wycalcie reklamy, dajcie mangę, X-files, zlikwidujcie dział... itp.**

Gdy cokolwiek z tej listy będzie możliwe - na pewno się tym pochwalimy, spoko.

• **Poszerzcie Action Redaction**

Trzy strony to w tej chwili maximum tego, co możemy wydobyć u wydawcy. Jak coś się zmieni - na pewno to zauważycie. ;)

• **Czy czytacie wszystkie listy, itp.**

Tak, czytamy, czytaliśmy i czytać będziemy, macie na to nasze najszersze słowo honoru.

• **Czemu nie wydrukowaliście jeszcze ani jednego mojego listu.**

Odpowiedź brzmi: nie wiemy, może masz pecha, może inni napisali coś ciekawszego albo to samo, co Ty - ale wcześniej? Trudno powiedzieć, w każdym razie my nikogo złośliwie nie szanujemy. Kto ciągle pisze listy, w końcu się doczeka, rachunek prawdopodobieństwa jest po Waszej stronie, niezależnie od tego, czy dany osobnik chwali nas czy krytykuje.

• **Przyslijcie mi solucję, tipsy, cheaty do gry XXX**

Sorry, nie możemy tego robić. Czemu? Wyobraźcie sobie, że tylko co dziesiąty czytelnik CDA wysłał nam taki list JEDEN raz w roku. Co oznacza +/-9000 listów rocznie, tj. otrzymamy co najmniej 20-50 (uwzględniając dni wolne, święta itp.) takich próśb DZIENIE. Tym samym pięknie sparaliżowaliby nam to pracę. A ponieważ nie jesteśmy w stanie zadowolić wszystkich - wolimy po prostu nie robić tego wcale. Wybaczcie i zrozumcie...

• **Podawajcie klawiszologię przy recenzjach**

Od tego jest instrukcja dołączona do oryginalnych gier. Jeśli kupiliście piraty, niech piraci Wam pomagają, na nas to nie liczą. Brutalne, ale...

## Kataklizm?!

**Mam poważny problem (...)** Oglądam wiadomości w TV - „całemu światu grozi kataklizm informatyczny (...) w roku 1.01.2000 przesłana działac systemu komputerowe (...) Czy grozi nam kataklizm? (...)

Grand Theft Auto'wiec

Możesz się wyluzować, wieści o kataklizmie są sporo przesadzone (grunt to jakaś sensacja w programie!), szczególnie w odniesieniu do ludzi, którzy komputer wykorzystują głównie do grania. Spój spokojnie, ORMO czuwa. ;) Na pewno nie oznacza to, że Twój komputer w tym dniu zamieni się w kupę złomu.

## Rainbow Six über alles!

(...) **Mam pytanie: czy któryś z redakcji wstanie i krzyknie ze mną: „Panie, dzięki ci za Rainbow Six” (gierkę, która przysłała mnie do monitora, wywołała mrowienie i drżenie całego ciała, sprawiła, że zapomniałem o spaniu, jedzeniu i innych równie mało ważnych czynnościach)? Jeśli tak, to moja radość jest wielka.**

Digit z Łodzi

Spora część naszej redakcji od paru tygodni zaczyna dzień pracy od mniej więcej takiego okrzyku. Dzięki też za obszerny i miły list (ale ponieważ niektórzy zarzucają nam, że drukujemy zbyt wiele Waszych pochwał pod naszym adresem, to sam rozumiesz...).

## ASCII rulez!

Po przeczytaniu w Waszej gazecie wywiadu z Simonem Kingiem coś się zmieniło w moim życiu. Odkąd pamiętam, interesowałem się komputerami, grafiką. Próbowałem swoich sił w 2D, licząc 3D Studio, ale jak pierwszy raz uruchomiłem NC Edit, żeby ponaciskać sobie ALT, zrozumiałem, że to jest coś więcej niż tylko rysowanie - odkryłem ascii. To naprawdę nie jest tylko rysowanie jak w 2D, tutaj każdy znaczek, każda kropka może coś znaczyć. Nawet najdrobniejszy szczegół musisz narysować osobno, nad każdym ruchem się zastanawiasz. W każdym znaku jest kawałek Twojej Duszy. (...) Napisałem do Simona K, który udzielił mi porad, jak zacząć, czym się kierować, a nie zwyzywał od jakichś łamerów (...). Od razu zauważyłem, że Simon to naprawdę równy gość. Prosiłbym o zamieszczenie tego tekstu na łamach Waszego pisma, może kogoś to zainteresuje, może ktoś zareaguje tak, jak ja. Może Scena w końcu otworzy się na ludzi z zewnątrz. Czego sobie i Wam serdecznie życzę.

— mystic\_sign —

Woo! i tak dzięki nam ;) kolejny człowiek odkrył swoje miejsce na ziemi. ;) Mówiąc serio - cieszy nas ten list (a już Smugglera szczególnie, bo on cieszy się ze wszystkiego - pewnie z powodu krzywo zrosniętej dolnej wargi) i to z wielu przyczyn...

## Marzenia

(...) **Kolekcja CDA powinna zawierać gry wydane co najwyżej 4 miesiące temu. Gry powinny nie wymagać akceleratorów, procesorów szybszych od P-166, a instalacja na HDD nie powinna zabierać więcej niż 50 Mb.**

Paweł

No cóż, w takim razie: Quake 2, Rainbow Six, Unreal, Commandos itp. odpadają, ponieważ nie spełniają większości z tych warunków. ;-(. Czy tego chcesz? Ponadto uważamy, że te gry powinny być w 100% spolszczone, wydawane w oryginalnych pudełkach, instrukcja powinna być pisana złotym atramentem na wysadzonym diamentami pergaminie, a wśród posiadaczy powinno rozlosowywać się co najmniej 10 Mercedesów klasy S-500, co tydzień przez najbliższe 5 lat. A ponadto... [tu zadzwonił redakcyjny budzik i musieliśmy porzucić te rozkoszne marzenia na rzecz tzw. „twardej prozy życia”]. Sorry za te wygłupy, ale co nam pozostało, skoro to, czego pragniemy, jest praktycznie nierealne? I zabawimy się w proroka: masz co najwyżej P-166, nie masz akceleratora, a Twój HDD albo jest nieduży, albo pęka w szwach... Czyż nie?

## Dziwne tła i nie tylko

**Dlaczego we wstępie pojawiają się takie dziwne tła? Najpierw kurczaki, a potem niemowlę? (...)**

Oprócz kurczaków był tam taki gość w helmie (mówiąc wprost: było to zdjęcie Mr. Jedi'ego z grupą najwielmożniejszych fanów). Zaś niemowlę - ehm, pewnie człowiek w redakcji (nie Naczelny...) został dumny i szczęśliwym tatusiem i w ten sposób przemycił na łamy zdjęcia swego potomka. Plotki, że tak naprawdę wygląda Smuggler są tylko nędznymi pomówieniami określonych sił (czytaj konkurencji)!

**Po co doliczyć „Kurs maszynopisania”? Nie mam na czym grać, bo mi mamusia całymi dniami komputer okupuje. Grhhh!**

Ala dzięki temu możesz teraz poczytać te Playboye i Catsby, zawinięte dla niepoznaki w pisma typu „Dobra pani domu”, które przedtem studiowali Twoi rodzice. ;)

**Któryś z szanownych panów redaktorów mógłby zrecenzować Andreotti Racing?**

Już się robi - weź numer 3/98 i otwórz na stronie 42. Jak widać, wypierdaliśmy Wasze życzenia. ;)

**Czy Kinga Mróz to wymaginowana przyjaciółka Elda?**

??? z ???

Ponoć Eld tak nazwał swoją myszkę... Ładna, przynajmniej bez bicia i, ten tego... taka ergonomiczna - i to kanadyjska! ;) I na pewno nie jest wymaginowana.

## Trzy pytania

**1. Czy mając 3dfx, grafikę poprawia się we wszystkich grach? (...)**

Czy mając buty Adidasa na nogach, jesteś starszy niż byłeś? ;) Akcelerator to nie krasnoludki czy złote rybki, które spełniają wszystkie życzenia. Jeśli gra wykorzystuje akcelerator - na pewno jej grafika w tym momencie będzie lepsza. A jeśli nie - wszystko pozostaje bez zmian.

**2. Czy to prawda, że dzięki Windows'98 gry chodzą szybciej?**

Fantarii! Tekst miesiąca!!! W nagrodę otrzymujesz od nas migawki do deskorolki z zapadką i schowkiem na rękawiczki! ;))

**3. Czy można zostać redaktorem CDA (moje dreams...) z taką małą dysgrafią? I czy to prosta robota?**

Michał „Settlers”, Wrocław

Dopóki możesz trafić pałkami w klawiaturę, to nie widzimy problemu. Czy to prosta robota? Hm, zależy. Ale na pewno nie aż tak prosta ani słodka, jak się niektórym wydaje („nic, tylko grać, i jeszcze im za to płać...”). Naturalnie jest to dużo lepsza fucha od kopania rowów i wywożenia śmieci, czym się wcześniej zajmowaliśmy.

## Stale pytania

**1. Jak uruchomić dodatkowe levele do np. Quake 2 (...)** z Waszego CD.



Najpierw odpowiedź chamska (bo przecież jesteśmy chamami -): RTFM! - czyli: Read This F\*\*\* Manual! (przeczytaj p\*\*\* instrukcję, dołączoną do każdego pliku - wiemy, że są po angielsku, wiemy!). Ale bez urazy - wprawdzie pisaliśmy o tym już parę razy, lecz skoro nadal macie problemy, to na jednym z kolejnych CD postaramy się zamieścić krótki poradnik, jak tego dokonać. Wbrew pozorom jest to bardzo proste. Gra?

**2. W numerze xxx** (tu wpiszcie sobie dowolny numer - redakcja) poświęciliście stronę na zapowiedź następnego CDA. Napisaście, że będą dema (tu wpiszcie sobie jakąś nazwę) lub recenzje gier (i/w). I gdzie one są? Co się z nimi stało?

Daniel z Wrocławia

Również już kiedyś pisaliśmy, że (nie licząc reklamy gry w pełnej wersji) zapowiedzi te są ORIENTACYJNE (oparte na zapewnieniach producentów gier). Stąd może się zdarzyć, że np. zapowiadana w danym miesiącu premiera demka się nie odbędzie, bo np. jego autorzy doszli do wniosku, że jeszcze jest na to za wcześnie albo demko się syple podczas testów. albo zajmuje ze 300 Mb na CD, albo nie otrzymaliśmy obiecanej na 200% gry (albo CD przyszedł z poczty pęknięty - bywało i tak) itp. Dlatego często występują różnice pomiędzy zapowiedzią numeru i jego finalną zawartością. Wszelako jeśli nawet anonosowane demka/recenzje nie pojawiły się w danym numerze, to niemal na 100% będą w następnym. Poza tym wcale nie staramy się być pierwsi ze wszystkim i za wszelką cenę. Nie warto.

## Śluzna propozycja

**Piszę po lekturze n-tego listu: „dajcie demo tego, pełną wersję tamtego i powtórzcie to a tamto”, skomentowanego „demo takie a takie było w xx numerze CDA”. Tyle, że skąd mamy o tym wiedzieć? Można by tego uniknąć (...) dając spis dem, pełnych wersji itp. (...)**

Alicja T. z Pyskowic

Śluznie! Już na tym CD powinniście (w Bonusie) znaleźć plik, w którym skatalogowano wszystkie gry, dema, solucje i tipsy (z gazety) z 1998 roku. A planujemy skatalogować WSZYSTKO. Swoją drogą bardzo podoba się nam nazwa tej miejscowości.

## Trochę żółci

**Czytać CDA zaczynam zawsze od Action Redaction (...) a to co się w nim ostatnio wyprawia sprawia, że chodzę cały dzień zadowolony. (...) Drażnią mnie już listy w stylu: - czytam Was od 1524 r. p.n.e. - jesteście tacy fajni, że w słowniku (...) nie znalazłem odpowiednich słów, aby to określić (...) - nazywam się Pamela A. (lub Anna R, lub Xxxx a X - nie dawajcie AŻ dwóch kompaktów i podnieście cenę pisma do 100 zł (...))**  
**Wniosek z tego jeden: chcesz by list został wydrukowany, umieść w nim jedną z powyższych regulek.**

Checheche - złośniwiec! Twój niewątpliwie śluzny zbiór regulek należy uzupełnić o jeszcze jedną: „albo napisz coś złośniwego, chłopaki z CDA to lubią”. A prawda jest taka, że rzeczywiście sporo osób pisze mniej więcej takie teksty - a my przecież staramy się wiernie oddawać strukturę Waszych wypowiedzi na łamach CDA. I tak wycinamy z 95% pochwał (Naczelny za każdą wyciętą pochwałę płaci nam po pięć złotych). Co do dziewczyn - no dobra, one mają u nas pewne chody (czy to dziwne?). Jak sami wiecie dziewczyn - graczy nie ma za dużo, więc trzeba na nie chuchać, motywować itp. Ale naturalnie nie oznacza to, że wystarczy podpisać się imieniem zakończonym na „a”, by od razu wskoczyć na łamy - listy dziewczyn też selekcjonujemy, nie myślcie sobie. Ogólnie. :-))

**Poza tym dziwne wydają mi się natarczywe listy z prośbami o zdjęcia Waszych redakcyjnych fizjonomii [nam też - S & MrJ, a tym, którzy nas znają, jeszcze bardziej] (...). Rozumiem Was, dlaczego nie chcecie się ujawniać. Ale powiedzcie to raz i nie bawcie się w podchody. A Wy - nieeee!!! Robicie z siebie tajemniczych idoli i jeśli ktoś chce, to może wydedukować (...) „na fotografii Mr Jedi nie ma dwóch nosów, Smuggler ma czarną plamkę na zębie mądrości, a Jaspin 2 cm więcej w biodrach od Allora”. Bez przesady! (...)**

Khm, już parę razy pisaliśmy wprost, że bardzo cenimy anonimowość - ale to i tak nic nie pomogło, bo część ludzi nadal chce zobaczyć nasze gęby (masochiści, czy jak?), więc zniechęcamy ich w subtelniejszy sposób. I chciałbym sprostować: Mr Jedi naprawdę MA dwa nosy. Smuggler ma czarne plamki na wszystkich zębach i twarzy na dodatek (dzumaaa! Szybko zdezynfekujcie ręce, którymi dotykaliście tej strony - Mr Jedi, zaś Jaspin na pewno nie ma więcej w biodrach od Allora, którego jest łatwiej przeszkoczyć jak obejść. I jeszcze jedno - na choince Czarny Iwan nie ma inteligentnej miny, a obok niego wiszą sobie Allor i Gem.ini (to nie są dziewczyny). Jaspin typie na was okiem zalotnie, jak ktoś dojrzy Smugglera, to się chyba potnie. Yabol symbolicznie - zajada sobie ślicznie, Mr Jedi

ten tego, udaje zadowolonego (poznacie go po gadźecie). Teraz już wszystko wiecie.

**Czytając Action Redaction jednocześnie rozpakuje scenę. (...) Coraz mniej modów (xm), coraz więcej dem 64K i debiutów (...) Kiedy słyszę niektóre debiuty, nachodzą mnie myśli o samobójstwie (...) W kwietniowym CDA był ranking najlepszych muzyków: Dune, Necros, Vic, zajęli trzy pierwsze miejsca. A ja tych ludzi w ogóle nie znam!!! A jeśli Scorpiak zajmuje dopiero 5 miejsce, to ich muzyczki muszą być miazdząco - oszałamiająco - druzgoczące. (...) Dajcie na CD w scenie nowy katalog o nazwie „najlepsi” i co mielsiac wciskajcie tam jakieś muzyczki elity scenowej (niekoniecznie nowe). (...)**

Checron

Sam (Smuggler) również bardzo lubię słuchać porządných modów (komponować też, ale że krowa na ucho nadepręła... w każdym razie nie zamieszczę swoich „dzieli” na CD, sprusko) lecz kiedyś mnóstwo ludzi pisało: mniej modów, chcemy scenowe DEMA!!! I chcąc nie chcąc, musiałem się do tego zastosować. Scenowcy - piszcie co chcecie mieć na CD: czy główne modki, czy dema, czy wszystkiego po trochu? Debiuty - jestem już prawie przekonany do wprowadzenia selekcji (popatrz w ten sposób: ja wysłuchuję KAŻDEGO nadesłanego modka, Ty ich niewielką część...). Co do muzyków - nie znasz Dune itp? Ehm, ten tego, no... masz pewnie braki w scenowym wykształceniu. :) Przy czym to, że są na czele listy, nie oznacza moim zdaniem, że robią najlepszą muzykę - ale że są najpopularniejsi, co nie zawsze musi oznaczać to samo (taka Shazza na polskich listach przebojów też pewnie by wyprzedziła Prodigy :)). Pomyśl z „najlepszymi” mi się podoba, postaram się go w jakimś rozsądnym czasie wcielić w życie.

## WHY???

**Dlaczego w listopadowym CDA bonus miał symboliczną objętość, zaś Sceny i Kącika Quake (ten akurat mnie nie rusza) nie było wcale? Nie róbta se jaj, demka gier to mogę mieć na dowolnym Cover CD, a scenę i bonusu - tylko u Was. Bez takich numerów, pliz!**

Rozgoryczony, Gdańsk

Witaj w klubie rozgoryczonych - w jego skład wchodzi Smuggler (od sceny), Peter Pan (Kącik FPP) i Draco & spółka (bonus). Wszyscy zostaliśmy postawieni przed faktem dokonany: SORRY BOYZ - ALE NIE MA JUŻ MIEJSCA NA LISTOPADOWYM CD. Wszelako to był tylko wyjątek potwierdzający regułę, iż „na każdym CDA będzie scena, bonus itp.”. W każdym razie gdybyś słyszał moje komentarze, gdy dowiedziałem się o tym fakcie, to jeszcze dziś byłbyś czerwony ze wstydu, zaś od kłatw Peter Pana (farba spłynęła się na ścianach, Draco po prostu cicho płakał w kącie (choć jako jedyny coś jednak przemycił na CD - choć teoretycznie to moja specjalność)...

## Ciekawe pytania

**1. Dlaczego nie wszyscy redaktorzy CDA mają super-czadowe ksywy?**

Nooo, jakiś porządek być musi! Obowiązuje u nas hierarchia xyw. Początkujący redaktor może się nazywać np. Krzysiu, Pikuś, Cienki Bolek czy ostatecznie Gruby Kiciuś. Ci o większym stażu mają prawo do xyw angielskich, ale z pewnymi ograniczeniami - xywa nie może być dłuższa niż 7 liter i nie może zawierać słów „king”, „master”, „genius”. A dopiero ci najstarsi redaktorzy mogą sobie ustalać takie xwy, na jakie mają ochotę, ale pod warunkiem, że są blondynami i mają co najmniej 1.97 m wzrostu. Stąd mi (Smugglerowi) na przykład xtyw wymyśliła babcia Naczelnego. A tak chciałem nazywać się Emperor of Universe lub Handsome Heartbreaker Without Mercy... :-)

**2. Czy wydrukujecie drugą część słowniczka gracza?**

Tak, jeśli będziecie nam podrzucać słowa, jakich używamy w recenzjach, a których nie rozumiecie. I nie myślimy tu o tych wykrópkowanych i wygładzanych słowach! Z tego co wiemy, to może nawet w następnym numerze będzie jego kolejna edycja.

**3. Czy możecie pisać, kto odpisuje na list (po charakterze pisma nie poznaj).**

Spróbuj poznać po głosie. Oto próbki: La-Illa-laaa (Smuggler), Muuuu! (Mr Jedi). Zresztą zwykle odpisujemy kolektywnie.

**6. Pytanie osobiste do Smugglera: czy masz czasem kłopoty z czytaniem listu (chodzi o pismo).**

Czasem... nie mam. Zresztą od czytania to mam Mr Jedi'ego i osobistą sekretarkę. A propos, kochanie, skocz po colę, w gardle mi zaschło od tego dyktowania. Tylko zimna ma być! Kurczę, nie pisz tego, to była prywatna wiadomość! Boże, Kelly Bundy to przy niej gigant intelektu, Jedi odciążał ją od kompu.tł.e%3r... :)

**Poza tym nie mam PC-ta (?!)**

My też nie, wszystko robimy na jedynym w redakcji Atari 800 XL albo na kalkulatorze Elwro.

**Staralem się pisać krótko, żebyście mi nie obcięli... tekstu.**

Red Falcon, Tarnobrzeg

Spoko, nie ma tak krótkiego tekstu, którego nie bylibyśmy w stanie skrócić jeszcze o 90%. :) Zastanawialiśmy się nawet, czy nie podmienić w podpisie „Tarnobrzeg” na Elk (tyle literek oszczędności!), a Falcon na Hawk.

## Kilka wątpliwości

**1. Dlaczego jest cena 14.99, a nie 15 zł?**

To proste: cena CDA jest wyposażona w ABS (Aby Było Śmiesznej). No i po 1500 numerów CDA zaoszczędzisz dzięki temu kasę na 1501 numer! :))

**2. Może to głupio zabrzmieć - ale dlaczego „Świnka” nazywa się „Świnka”?**

Kiedys o tym pisaliśmy... OKI - bo wystarczy odłożyć parę groszy (tych, które zaoszczędziłeś placąc za CDA 14.99 a nie 15 zł :) do SWINKI - skarbonki, by ubierać kasę na zakup opisywanych w tym dziale starych - ale - jarych gier. Popatrz zresztą, jak wygląda info w tym dziale. :)

**3. Czy musicie przejść całą grę, aby ją recenzować? (Jeżeli tak, to co wtedy, gdy nie przejdziecie?)**

No cóż, przejście całej gry przed rozpoczęciem recenzji jest bardzo wskazane (nawet jeśli czasem trzeba posługiwać się cheatami, trenerami, solucjami itp.), ale nie zawsze możliwe, jeśli np. liczy ona z 200 leveli, a ma się na nią ze 4-5 dni czasu (bywa i tak). Autor, gdy rozpoczyna pisać recenzję, musi być po prostu pewien, że wie już o grze wszystko (albo prawie wszystko) i nie zbłądził się przed czytelnikami. Nasi maniacy przygodówek zresztą ZAWSZE przechodzą gry od A do Z, choć zwykle są z tego powodu bardzo niewyspani i mało kontaktowi.

**4. Jak wymawia się skrót DVD: dividi, czy defalde?**

To zależy od tego, czy na swego PC mówisz: pe-ce czy pi-si, komputer lub kompiuter. :) Zresztą czy to ważne, jak to się wymawia? Naszym zdaniem obie formy są poprawne.

**5. Głośno było łalem o protestach rolników. Pewnego razu, gdy przeglądałem Wasze płytki, zauważyłem, że tłoczone są w CZECH REPULIC. Mam nadzieję, że polscy „tłoczący” kompaktów nie zaczną blokować dróg?**

To całkiem możliwe, jak tak dalej pójdzie. My osobiście zamierzamy zablokować drogi we Wrocławiu w proteście przeciwko nadejściu roku 2000, zaś Gem.ini będzie blokował dworzec główny w proteście przeciwko takim formom protestu.

**5. (...) Czy wy (do \*\*\*\* nędzy) myślicie, że ludzie (przynajmniej część) mają co najmniej 150 zł na miesiąc lub dwa na zakup gier (to a propos odpowiedzi na list Pitbulla).**

Nie myślimy w ogóle (myślenie nas męczy). Wszelako nie uważamy, by był to argument, którym można wytłumaczyć popełnianie ordynarnej kradzieży (patrz tekst „Pirackie wykrety” w poprzednim Action Redaction). My nie obrabiamy willi bogatych ludzi dlatego, że nie stać nas na wakacje na Karaibach. A idąc Twoim torem myślenia - byłoby to słuszne i usprawiedliwione moralnie...

**6. Swoją uwagę kieruję do Big Peta. Przeczytałem recenzję Flipper 3D tylko dlatego, ponieważ chciałem się dowiedzieć, dlaczego ta gra dostała 2/10!**

**7. Jakimi programami robi się takie bajery w scenie?**

Robi się je głównie własnym talentem, wspomaganym np. FastTrackerem 2, assemblerem czy jakimś programem graficznym. Utalentowany człowiek zrobi fajne rzeczy, nawet rysując palcem po zaparowanej szybie...

**8. Co oznacza to brązowe odznaczenie przy grze (np. Rainbow Six) (...)**

K.N z ???

Oznacza to, że oprócz recenzenta (a czasem nawet wbrew jego opinii!) co najmniej 3 osoby w redakcji uznały, iż dana gra jest super i zasługuje na 9/10 (co najmniej) oraz na to, by ją polecić odbiorcy. To taki medal za klasę. Stąd czasem giera ma 8/10 i znak jakości...

## Manga i scena

**(...) Jedi jest od mangi, Smuggler od sceny - dajcie więc więcej sceny w CDA i zaczynajcie pisać o mandze! (...)**

Mangascener, Kościanowo



Gdy tylko wykupimy na własność CDA (z naszymi pensjami to żaden problem, wystarczy by w całości odkładać je przez nie więcej niż 78 lat na konto), masz jak w banku, że będzie tam 50% sceny i 50% mangi. Czekaj cierpliwie. A póki co sceny jest ile jest, a mangi nie będzie wcale.

## Porady techniczne

### 1. Co zrobić z trenerami, aby „robili swoje”.

Sprawa jest oczywista - uruchomić. Przy czym niektóre trenerzy wymagają jednak, by skopiować do katalogu z grą i/lub uruchomić dopiero PO odpaleniu gry. To nie jest trudne, radzimy poeksperymentować... albo... RTFM! Przy większości trenerów są skrótyowe instrukcje! Niestety nie zawsze trenerzy chcą działać z posiadaną przez nas/Was wersją gry - no ale spróbować nie zaszkodzi.

### 2. Chcę aby ikony z desktopów ubarwiły mój komputer. Gdzie je instalować?

Znowu się kłania Pomocna Dłoń... Albo instalujesz cały theme-pack i po sprawie, albo... wrzucić do dowolnego katalogu i potem klikając RMB na widoczną na ekranie ikonkę jakiegoś programu (właściwości/skróty/zmien ikonę), podmieniamy jego ikonę na tę, które sobie zrzućcieś do owego katalogu (najpierw jednak trzeba się tam dokopać, co nie jest trudne). To nie zawsze skutkuje (szczególnie przy ikonach systemowych) - ale i tu spróbować można.

### 3. Czy mogę zamówić prenumeratę od numeru 9/99, jeśli jest dopiero np. styczeń 99?

I-g-o-r „Johnny” z Nawarony

Oczywiście. Przy czym należy pamiętać, że prenumerata jest co najmniej kwartalna. Nie można więc zaprenumerować pojedynczego numeru.

## E-maile

### (...) Dlaczego nie odpowiadacie na maile? (...)

Detektyw mrówka

Otóż z reguły odpowiadamy, i to najszybciej jak można. Ale ponieważ niedawno zmieniliśmy adres e-mailowy, to być może posłałeś swe pytania itp. na stary adres, który jest już nieaktywny i stąd wydaje Ci się, że je sobie olałismo (tj. maile mogą dochodzić, ale my nie mamy do nich dostępu i nawet nie wiemy, że nadeszły...). A to nieprawda! Jeśli wysłacie maile na nowy adres (jest w stopce redakcyjnej), to szansa - szybko! - odpowiedzi jest rzędu minimum 99,9999%.

## List od mamy

**Mam 42 lata i jestem matką 16-letniego chłopaka (...)**  
**Od dawna jest z Wami (...)** Nauka czy praca z komputerem? I to, i to. (...) **Mój syn** [używając komputer - red.] **rozbudził swoją wyobraźnię, uczy się jakby życiowej strategii i sprytu. Czasami wściekam się na niego, bo żeby odrobił lekcje, sprzątnął w pokoju, wyszedł z psem... ale tak ogólnie wolę go w domu [przed komputerem - red.] niż miałby „ciekać” gdzieś i wpaść w złe towarzystwo (...)** Rozmawiamy na temat gier, programów (...) i na takich rozmowach spędzamy **RAZEM** często całe godziny. Czy nie żal mi czasu na takie gadanie? Ano nie. To nas do siebie zbliża (...)  
**Może dobry byłby apel do rodziców i dzieciaków (...)** nie możecie dogadać się z sobą? Usiądźcie razem przed komputerem i bawcie się, grajcie, pracujcie razem, niech Was wasze pociechy uczą **KOMPUTERA**. Ja się nieraz kłócę z synem, bo... i on chce grać, i ja... chcę grać! Wyjdźcie - wybieramy coś wspólnego albo gramy - ja na godzinkę, on przez resztę czasu. I jest zgoda. (...) **Ja - matka, dziękuję Wam za fajowe pismo i nie drożecie, tylko się rozwijacie.**

Mariola i Robert G., Łódź

Ponieważ mama pisała bez wiedzy syna, postanowiliśmy na wszelki wypadek zachować ich nazwiska (w liście jest pełen adres) w tajemnicy - wie Pani, syn może jednak różnie zareagować. Naturalnie pozdrawiamy Was oboje i wszystkim życzymy, aby komputer, podobnie jak w tym przypadku, był elementem integrującym rodzinę i pozwalającym stworzyć platformę porozumienia pomiędzy kolejnymi pokoleniami. Tyle się mówi, że komputer dzieli ludzi, alienuje, rozbija rodziny etc. A tu jak widać - może być inaczej. Dziękujemy za ten list!

## Pytania, pytania, pytania

(...) **Nie rozumiem dlaczego stosujecie angielskie powiedzonka, np. life is brutal, no comments. Pewnie myślicie, że wszyscy znają perfekto angielski? Otóż się mylicie. Wiele nie ma zielonego (czemu nie czerwonego?) pojęcia o tym języku. Osobiście mi te powiedzonka nie przeszkadzają, ponieważ znam angielski (...) w dużym stopniu (Celsjusza).**

No wiesz, po prostu udajemy, że znamy angielski (swoją drogą - uczyć się anglika, ludziska!!!), a używane przez nas

powiedzonka funkcjonują przeciw w języku potocznym... Lecz skoro tak, to od dziś przechodzimy na japoński (Sayonara! - Jedy) i bułgarski (Paraliepa! - Smuggler), a w odwodzie mamy też staro-cerkiewno-słowiański i suahili oraz język migowy.

(...) **Mam ciekawy pomysł jak umieścić na CD np. pełną wersję Total Annihilation. Napiszcie na opakowaniu, że na CD jest demo tej gry - chociaż będzie tam pełna wersja. Gracz dozna szoku. (...)**

Podobnie jak i jej producenci oraz polscy dystrybutorzy (spoko, zaraz znajdzie się „zyciwi”; bo to już jeden donos na nas wysłał...), a my potem zaznamy uroków polskich wiezień i grzywny liczonej w dziesiątkach, jeśli nie setkach tysięcy dolarów. (Ciekawe ile osób przysyłałoby nam wtedy paczki?). Nie wspominając już o tym, że taka metoda to w sumie ordynarne oszustwo i zupełnie nie w naszym stylu. Zapomnij o tym! Zamieścimy za to, w pełni legalnie, sporo oficjalnych wersji gier, za wiedzą i zgodą ich autorów.

**Dlaczego Carmageddon pack dostał 9/10, skoro nie ma żadnych minusów? (...)**

Dlatego, że recenzent sam od siebie może wystawić co najwyżej 9/10 i ZAREKOMENDOWAĆ grę do znaku jakości i oceny 10/10, które to wyróżnienia przynajmniej ko-łek-tyw-nie. Pomyśl zresztą, że gdybyśmy dali temu packowi 10/10, to co zostanie dla Carmageddon 2? He?

**Czy Need for Speed SE wymaga akceleratora? Podajcie mi jej dokładne wymagania.**

Naturalnie, że wymaga. A wszelkie dane o grze znajdziesz w recenzji, w numerze 2/98.

**Jesteście skinami czy anarchistami?**

Jesteśmy LUDŹMI. No dobra, powiedzmy, że przypominamy ludzi. I choć (jeśli idzie o fryzurę ;) ) Jedy faktycznie nieco wygląda na skina, [przysyłał kociol garkowik... - Mr. Jedy], to na pewno bliżej nam do anarchistów. Co nie znaczy, że nimi jesteśmy.

**Dlaczego większość cheatów wpisywanych do gier nie działa?**

Dziwne - nam właśnie większość działa. No, chyba że stosujesz je do dem?

**Dlaczego w reklamie EXE zamienione są screeny przy grach Jack Orlando i Earth 2140?**

Bo ktoś czegoś nie dopatrzył - w każdym razie nie my, bo otrzymujemy już gotowe klisze i tylko je drukujemy. To jest po prostu REKLAMA a nie nasz artykuł.

**Czy to prawda, że ma być PlayStation 2?**

Sobota z Bydgoszczy

Owszem, potwierdzamy informację.

## Screeny

(...) **Jak wydrukować screeny z gier? (...)** Mam na klawiaturze klawisz „print screen”, ale nic to nie daje (...)

Kłajk z Gdyni

To kolejny problem do Pomocnej Dłoni, ale niech tam, skoro już odpowiedzieliśmy na poprzednie... Użyj jednego z programów do „łapania” screenów (np. zamieszczony przez nas jakiś czas temu na CD rewelacyjny Hypersnap) i wtedy masz screen jako plik w formacie np. JPG. I problem wydruku przestaje istnieć. O tym klawiszu po prostu zapomnij, w grach praktycznie nic nie daje. A, i odtąd nie odpowiadamy na tych stronach na podobne problemy, OK?

## Plusy i minusy

**W 09/98 w recenzji Motor Mash napisaliście w minusach „niski poziom trudności (dla konesera)”, a w plusach „wysoki poziom trudności (dla małolata)”. Wkurzają mnie takie plusy i minusy (...)** Kończąc, bo siostra nauczyła się formatować twardziela papierem ściernym.

Mr. CD

Po prostu ten sam element gry może być dla kogoś plusem, dla kogoś minusem. Np. miłośników Q2 ucieszy fakt, że gra X jest na jego engine, zaś przeciwnicy Q2 ten sam fakt odbiorą jako jej wadę. Po prostu są gusta i guściki, a zadaniem recenzenta jest obiektywne wymienianie tak plusów, jak i minusów danej gry, przy uwzględnieniu rozmaitych gustów odbiorcy.

## Smuggler, oszczerco!

(...) **Nazwałes Quake'a 2 baranem (tabelka w recenzji Unreal). (...)** Chyba obraziłeś niektórych fanów tej gry. (...)

Szymon Wojciechowski - Disruptor

No i masz, znów komuś podpadłem. Zwracam jednak uwagę, że wyraziłem tylko swą opinię, do czego każdy ma prawo. To, że ktoś się poczuł obrażony (o ile się poczuł), to już nie moja wina, choć mam nadzieję, że ludziska potraktowali ten epitet „baran”, tak jak został napisany - z przymrużeniem oka. Ale zawsze można mnie podać do sądu :). Patrząc w ten sposób, wegetarianie powinni się czuć obrażeni samym faktem, że smakują mi krwiste befsztyki i że mówię o tym na łamach CDA. Zatem od razu przepraszam i za to, :) Więcej luzu, ludziska!

## Problemy sobowtórów

1. **Czemu nie zrobicie konkursu na sobowtóra np. Lary Croft?**  
2. **Dlaczego na płytce aż roi się od symulacji, RTS, strategii, a dobrych przygódówek czy zręcznościówek jest tak mało?**

Sobowtórka Lary

Odnosnie pierwszego pytania: idea jest cool - jeśli ktokolwiek z Was (albo rodzeństwa, znajomych itp.) przypomina jakiegoś bohatera dowolnej gry - nadsyłajcie zdjęcia, będziemy je publikować! (A i o nagrodach się pomyśli...). Poza tym zachęcamy wszystkich autorów listów do wysyłania zabawnych fotek z zastrzeżeniem, że można je wydrukować. Możemy tym sposobem ubarwić naszą rubrykę. Drugie pytanie - taka jest struktura rynku, nic na to nie poradzimy, zamieszczamy to, co się pojawia w danym miesiącu; na pewno nie robimy selekcji dem pod kątem naszych własnych gustów (jedyna selekcja to sprawdzenie, czy demo jest legalne - tylko takie zamieszczamy i nigdy nie ścigamy się z konkurencją, na każdą grę przychodzi kolej we właściwym czasie).

## Żyjatka i bug

(...) **Pożyzyłem od mego kumpla piracką wersję Commandos: B.E.L. Po instalacji sprawdziłem ją antywirusem - naliczyłem 67 żyjatek!!! Po drugie ciągle mi się zawieszała. Wywaliłem ją i postanowiłem kupić oryginał. Pieprzyć piratów!!! (sorry za przekleństwo, ale sami rozumiecie).**

Jasne, że rozumiemy. Nawet (po cichu) pochwalamy. :)

(...) **Napisaliście, że demo gry Motocross Madness nie działa bez akceleratora. U mnie działa. (...)**

Żółw z Gdańska

Nasz błąd, pomyłka w opisie. Sorry, oficjalnie usuwamy tego buga: Motocross Madness (demo) chodzi TAKŻE bez akceleratora.

## Czołgiem!!!

Ten tego, co to ja miałem pisać... aha, już wiem. Jesteście beznadziejną i nie nadającą się do niczego bandą degeneratów i psychopatów (że też ziemia nosi jeszcze takich dręczycieli narodu). Przez Was i ostatni numer waszego PORYWAJĄCEGO!!! brukowca dostałem opierdziel od fizyka i musiałem sprzątać pracownię (całe 2 godziny!!!). Jakby tego było mało, to jeszcze kazano mi wytłumaczyć się z faktu, cytuje: „...oglądania w szkole jakichś bzdetów w czasie przeznaczonym na naukę...”, koniec cytatu. Stałem tam i myślałem, żeby mi tylko go nie skonfiskowali!!! Niestety próżne me nadzieje... STAŁO SIĘ! - przemocą wyrwano mi to, na co czekam przez cały miesiąc. Wracając do domu doszedłem do wniosku, że to wszystko przez Was, wy niedobry! jesteście i tyle. Gdyby nie wy, nie zamartwiałbym się teraz czy dostanę go z powrotem, a ten incydent potwierdził moje domysły. Naczelnemu brzydko z oczu patrzy, a i reszta nie lepsza. Coś Wam powiem: jesteście samo zło, dotarło??? Samo zło! Tylko siły nadprzyrodzone mogą stworzyć coś od czego nie sposób się oderwać (patrz - kobieta). Diabli nadali Was i pokusę w postaci sidi ekszyna, ale, che che, jeszcze nadejdzie taki dzień, że będziecie cierpieć za swoje postępkii! Bie bie, zaczynam gadać jak jakiś nawiedzony kaznodzieja. Na czym to ja skończyłem? No tak, właśnie miałem zakończyć ten list jakąś mądrą sentencją, gdy zdecydowałem, że powiem jedno: BEWARE!!! >:)))

Zorro (email)

Hm hm, wiemy że nauczyciele zarabiają raczej kiepsko, ale - proszę pana od fizyki - zaopatrywanie się w CDA drogą jego konfiskaty u uczniów jest już jednak pewną przesadą! (Podkreśl to zdanie markerem i ponownie czytaj nas pod ławką na fizyce, a może Twój nauczyciel znów Cię przyuważy i przeczyta ten fragmencik... Choć ponoć oni tylko grają, a nie czytają. :) BE(ER)WARE - angry teacher incoming! :-)

Tajemniczy Idole, wytarzani w smole  
Mocno tym wkurzeni, rycząc wniebogłosy:

SMUGGLER OSZCZERCA I JEDI  
DWUNOSY



## PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 25,50
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **PLAKAT** 20,00zł

podpis zamawiającego

## PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 25,50
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **PLAKAT** 20,00zł

podpis zamawiającego

## PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 25,50
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **PLAKAT** 20,00zł

podpis zamawiającego

## PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 25,50
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



- od miesiąca ..... / 99 (słownie)
- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **PLAKAT** 20,00zł

podpis zamawiającego



**GT RACING '97**  
pełna wersja

**CD-ACTION**

Numer 12/98  
Grudzień 1998

4 pełne wersje użytków  
w tym program antywirusowy  
**2xCD**

Tylko u nas  
megarecenzje:  
**Heretic 2**  
**Sin**  
**Pyt** grające demo  
polskiego Quake'a

Oraz:  
Populous: The Beginning Guide  
Klinton Honor Guard  
Shogo: Mobile Armor Division  
NHL Hockey '99

**HERETIC 2**  
GT RACING '97  
pełna wersja gry

Trespasser  
Blood 2, NHL '99, D.O.T.  
Populous: The Beginning  
Shogo: Mobile Armor Division

GreatCard  
DirectX 6.01  
AntiVirus 6.03  
HP Web Print Smart  
Picture Publisher 3.1

# PRENUMERATA





Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
PIN: .....  
na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

**Fakty mówią same za siebie:**

**Kwartalna prenumerata - CDA kosztuje tylko 11 zł za numer**

**Półroczna prenumerata - płacisz za CDA zaledwie 10,5 zł**

**Roczna prenumerata - każdy numer CDA za 10 zł!!!**

**Policz ile oszczędzisz... i podejmij szybką decyzję!**

**Jak zamawiamy plakaty?**

**To proste. Wystarczy, że na blankiecie prenumeraty zaznaczysz krzyżykiem okienko przy rubryce **PLAKATY**.**

**Dalej postępuj wedle zasad opisanych w akapicie „Jak zamawiamy prenumeratę”.**

#### Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij **d r u k o w a n y m i** literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i w rubryce „od miesiąca” zapisz słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć.

**UWAGA:** Wpłaty za prenumeratę należy dokonać pięć tygodni wcześniej. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Grudnia opłacamy najpóźniej w ostatnim tygodniu Października.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja. Pierwsza wysyłka nastąpi w ciągu 4 tygodni od daty otrzymania zamówienia.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość wraz z czasopiśmie.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. **NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.**

#### Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpłać w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 (lub wrzesień 98)). Można oczywiście wpłacać kilka numerów na jednym przekazie.

**UWAGA: Nie mamy już numerów: 1,2/96; 7-8,9,10,12/97 oraz 1,2,3,4,5,6,10/98!!!**

- Nie należy walczyć przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

#### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.  
Daniel Smiegon tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dani@trod silvershark.com.pl

**Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!**







SYMANTEC.  
NORTON

**2000™**

CORPORATE EDITION

Na krążku pełne wersje:  
**Lotus AmiPro 3.0 PL**  
**AVK 8.0 SCAN**

W numerze:  
**Prezentacja programów**  
**firmy Symantec**

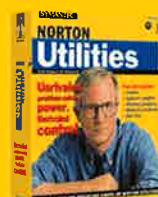
**Domowe kino 21 wieku**  
**Przegląd odtwarzaczy mp3**

**Kolejna wizyta Metacreation**  
**w PC Shareware**



# ROZPOCZNIJ ROK OD LEKTURY

**PC SHAREWARE**  
PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POSWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD  
Nr 01/99 (42) Styczeń 1999  
ISSN: 1155-858X INDEX: 336796  
Cena: 10,99 zł



SYMANTEC.